

Claustrophobia

1642 1/2

Compendium



Claustrophobia

1642 1/2

LIVRET DE RÈGLES

1

PRÉSENTATION

CLAUSTROPHOBIA 1642 1/2 EST UN JEU POUR 2 JOUEURS.

UN JOUEUR VA JOUER LES HUMAINS



BONJOUR, JE SUIS RICHARD, LE P'TIT FRÈRE, ET AVEC MON GROUPE DE COMPAGNONS D'INFORTUNE, ON EST PERDUS DANS DES TUNNELS BOURRÉS DE MONSTRES.

L'AUTRE JOUEUR VA JOUER LES MONSTRES

BONJOUR, JE SUIS BARBARA, LA CHASSEUSE..

ON AIMERAIT FAIRE LE MÉNAGE DANS NOS TUNNELS ET NETTOYER LES COULOIRS DE CES HUMAINS QUI FONT RIEN QU'À PIQUER NOS TRÉSORS



RIEN NE VOUS EMPECHE DE JOUER À PLUS DE 2 JOUEURS. ESSAYEZ DE JOUER EN COOPÉRATION À 2 CONTRE 1 OU 2 CONTRE 2 AFIN D'AFFINER VOS STRATÉGIES OU D'AIDER UN JOUEUR PLUS JEUNE. OU PAR EXEMPLE, POUR JOUER À 2 COTÉ HUMAINS, ASSIGNEZ VOUS À CHACUN DES HUMAINS SPÉCIFIQUES ; LORS DE LA PARTIE, JETEZ LES DÉS D'ACTIVATION ENSEMBLE ET PARTAGEZ VOUS LES RÉSULTATS.

2

CONTENU DU JEU

-LES FICHES DES HUMAINS

LÉON, RICHARD, SERGE ET VINCENT

-LES CARTES INSTINCTS (POUR LES HUMAINS)

-LES FICHES DES MONSTRES

LA PLANCHE DE DESTINÉE

(TROGLODYTES ET EFFETS DIVERS)

LES CORIACES GÜNTHER ET GÜNTHER

LE BOSS BARBARA

LES MOLOSSES REX ET ROCKY

-LES CARTES ÉVÉNEMENTS (POUR LES MONSTRES)

-DES PETITES FIGURINES EN CARTON TOUTES MIGNONNES POUR REPRÉSENTER TOUT CE BEAU MONDE.

-DES JETONS (PLEINS)

(ROUGE, VIOLET, JAUNE OU BLEU SELON QUE CELA CONCERNE RESPECTIVEMENT LES HUMAINS, LES MONSTRES, LES EFFETS DES POUVOIRS OU CEUX DES TUNNELS)

-4 DÉS JAUNES, 6 DÉS VIOLETS ET 10 DÉS ROUGES

-LES TUILES DES TUNNELS

3 MISE EN PLACE

LE JOUEUR DES MONSTRES

IL PREND LES STANDEES DES MONSTRES (VIOLETS) (TROGLODYTES, MOLOSSES, BOSS) ET LES FICHES DES MONSTRES CORRESPONDANT DE LA MISSION CHOISIE AINSI QUE LA PLANCHE DE LA DESTINÉE. IL PREND LES JETONS DE MENACE, MÉLANGE LE PAQUET DE CARTES D'ÉVÈNEMENT ET POSE LE TOUT À PORTÉE DE MAIN.

LE JOUEUR HUMAIN

IL PREND LES STANDEES (ROUGES) ET LES FICHES DES HUMAINS DE LA MISSION CHOISIE IL MÉLANGE LE PAQUET DE CARTES D'INSTINCT ET POSE LE TOUT À PORTÉE DE MAIN. ET 2 OU 3 AUTRES TRUCS DEMANDÉS PAR LA MISSION.

- LES POUVOIRS DE LA PLANCHE DE DESTINÉE

MENACE ABYSSALE

CONDITION : 1 À 3 DÉS PAIRS OU 1 À 3 DÉS IMPAIRS

EFFET : LE JOUEUR DES MONSTRES GAGNE 3 POINTS DE MENACE PAR DÉ.

DESTINÉE FUNESTE

CONDITION : 1 DÉ

EFFET : LE JOUEUR DES MONSTRES PIOCHE UN NOMBRE DE CARTE ÉVÈNEMENT SELON LA VALEUR INDICÉE SUR LE DÉ

1 ou 2 : 1 CARTE

3 ou 4 : 2 CARTES

5 ou 6 : 3 CARTES

PUIS EN GARDE UNE SEULE SUR CELLES QU'IL VIENT DE PIOCHER (ET DÉFAUSSE LES AUTRES).

VITESSE SURNATURELLE

CONDITION : 2 DÉS PAIRS

EFFET : LES TROGLODYTES GAGNENT +1 EN DÉPLACEMENT CE TOUR-CI

CRÉATURES FRÉNÉTIQUES

CONDITION : 2 DÉS IMPAIRS

EFFET : LES TROGLODYTES GAGNENT LE TALENT FRÉNÉTIQUE CE TOUR-CI

CHARGE INTÉPIDE

CONDITION : PLUSIEURS DÉS DONT LE TOTAL EST AU MOINS ÉGAL À 13

EFFET : VOS COMBATTANTS PEUVENT ENTRER EN JEU EN IGNORANT LA PRÉSENCE D'ENNEMIS SUR LES TUILLES

CHARGE SOURNOISE

CONDITION : PLUSIEURS DÉS DONT LE TOTAL EST AU MOINS ÉGAL À 15

EFFET : VOS COMBATTANTS PEUVENT ENTRER EN JEU SUR N'IMPORTE QUELLE TUILLE SANS ENNEMI

4 DESCRIPTION DES ÉLÉMENTS DU JEU

- LA PLANCHE DE DESTINÉE

LES INFOS SUR LE TROGLODYTE DESCRIPTION DU POUVOIR « DESTINÉE FINESTE »

The diagram shows a game board with several sections:

- Menace Abyssale**: 1 à 3 dés paires ou 1 à 3 dés impairs. Par dé pioché, 1 carte d'événement.
- Destinée Funeste**: 1 dé. Ce tour, vos monstres peuvent entrer en jeu en ignorant la présence d'ennemis sur les tuiles.
- Vitesse Surnaturelle**: 2 dés paires. À l'issue de votre prochain tour, les troglodytes gagnent +1.
- Créatures Frénétiques**: 2 dés impairs. À l'issue de votre prochain tour, les troglodytes gagnent +1.
- Charge Intépide**: 13+. Ce tour, vos monstres peuvent entrer en jeu en ignorant la présence d'ennemis sur les tuiles.
- Charge Sournoise**: 15+. Ce tour, vos monstres peuvent entrer en jeu sur n'importe quelle tuile sans ennemi.

LES CARACTÉRISTIQUES DU TROGLODYTE

- EFFETS DU POUVOIR
- « CHARGE SOURNOISE »

COMBATTANTS AFFECTÉS PAR LE POUVOIR

- « CHARGE SOURNOISE »

CASE DE PRÉPARATION DU POUVOIR « CHARGE SOURNOISE »

- LES FICHES DES HUMAINS

SA TROGNE

SES TALENTS ET POUVOIRS PASSIFS

SON P'TIT NOM

LES VALEURS CORRESPONDANT À SES LIGNES D'ACTIVATION

ATTAQUE

DÉFENSE

DÉPLACEMENT

TALENTS ET POUVOIRS ACTIFS

SA LIGNE D'ACTIVATION ACTIVE SI ON ASSIGNE À VINCENT UN DÉ DE VALEUR 4

- LES FICHES DES BOSS

CARACTÉRISTIQUES

NOM(S)

COÛT EN MENACE

POUVOIR PASSIF (EFFECTIF TOUT LE TEMPS)

POUVOIR ACTIF (À ACTIVER GRÂCE AUX DÉS DE DESTIN)

EFFET DU POUVOIR

CASE DE PRÉPARATION (LÀ OÙ ON MET LES DÉS POUR ACTIVER UN POUVOIR ACTIF)

BARBARA GAGNE +1 PAR JETON DE BLESSURE SUR SA CIBLE

POUR AU DÉBUT DE VOTRE PROCHAIN TOUR, L'UN COMBATTANT ADVERSE NE PEUT ÊTRE EFFICACE EN ASSASSINAT

- LES FICHES DES MOLOSSES

COÛT EN MENACE

NOM

POINTS DE VIE

LIGNES D'ACTIVATION TOUT PAREIL QUE POUR LES HUMAIN

SA LIGNE D'ACTIVATION SI ON N'ASSIGNE AUCUN DÉ À REX

SA LIGNE D'ACTIVATION SI ON ASSIGNE À REX UN DÉ DE VALEUR 4

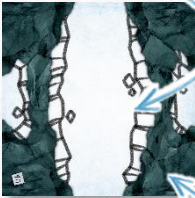
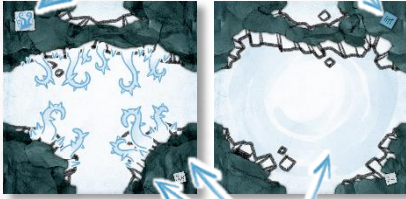
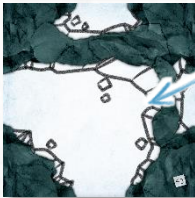
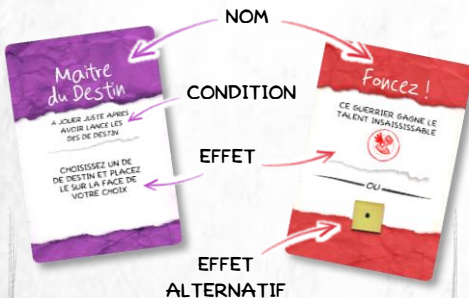
- LA FICHE DES CORIACES

POUVOIR PASSIF

NORMALEMENT, VOUS DEVRIEZ AVOIR COMPRIS LE PRINCIPE, DONC JE N'EXPLIQUE PAS EN DÉTAIL

VOILÀ

- LES TUILES

EFFETS SPÉCIAUX
DES TUILESON PEUT SE
DÉPLACER ENTRE
CES TUILES
(MAIS PAS EN
DIAGONALE,
PETIT MALIN)ON NE PEUT PAS SE
DÉPLACER ENTRE
CES TUILES CAR
IL N'Y A PAS DE CHEMIN
PRATICABLE- LES CARTES ÉVÈNEMENT ET LES
CARTES INSTINCT5 DÉROULÉ DE LA
PARTIELA PARTIE SE DÉROULE EN UNE SÉRIE DE
TOURS DÉCOMPOSÉS EN 5 PHASES QUI
DOIVENT ÊTRE EXÉCUTÉES DANS L'ORDRE :PHASE DE PRÉPARATION DU
JOUEUR HUMAINLE JOUEUR HUMAIN LANCE SES DÉS D'ACTION
ET DÉTERMINE LES CARACTÉRISTIQUES DE
SES COMBATTANTS.PHASE D'ACTIVATION DU JOUEUR
HUMAINLES HUMAINS SE DÉPLACENT, EXPLORENT LES
SOUS-SOLS ET AFFRONTENT LES MONSTRES
QUI Y TRAINENT.PHASE DE PRÉPARATION DU
JOUEUR DES MONSTRESLE JOUEUR DES MONSTRES LANCE SES DÉS ET
DÉTERMINE LES POUVOIRS QU'IL VEUT
DÉCLANCHER. (OU PRÉPARER)PHASE DE MENACE DU JOUEUR DES
MONSTRESLE JOUEUR DES MONSTRES FAIT ENTRER EN
JEU SES BOSS, MOLOSSES ET TROGLODYTES.PHASE D'ACTIVATION DU JOUEUR
DES MONSTRESLES MONSTRES SE DÉPLACENT ET
AFFRONTENT LES HUMAINS.ET ON RECOMMENCE CES PHASES JUSQU'À CE
QUE LES TERMES DE FIN DE MISSION SOIENT
RÉSOLUS (OU QUE CE SOIT L'HEURE DE
MANGER)

6 DESCRIPTION DES DIFFÉRENTES PHASES

PHASE DE PRÉPARATION DU JOUEUR HUMAIN

LE JOUEUR HUMAIN DÉTERMINE LES CARACTÉRISTIQUES DE SES COMBATTANTS POUR LE TOUR EN SUIVANT CES ÉTAPES DANS L'ORDRE :

1. AVANT TOUTE CHOSE, LE JOUEUR DÉFAUSSE TOUTES LES CARTES D'**INSTINCT** JOUÉES PRÉCÉDEMMENT ET RÉCUPÈRE LES DÉS D'ACTIVATION ASSIGNÉS À SES COMBATTANTS. IL ENLÈVE AUSSI LES ÉVENTUELS JETONS LIÉS À DES TALENTS QUI NE SONT PLUS ACTIFS.
2. PUIS, IL LANCE AUTANT DE DÉS D'ACTIVATION QUE D'HUMAINS EN JEU (ET VIVANTS).
3. ENSUITE, IL ASSIGNE UN DÉ À CHACUN DE SES COMBATTANTS ET LE POSE SUR SA FICHE DE PERSONNAGE, SUR LA VALEUR DE DÉ CORRESPONDANTE.

IL PEUT AUSSI DÉCIDER D'ALLOUER UNE CARTE D'**INSTINCT** DE SA MAIN À CERTAINS DE SES COMBATTANTS À RAISON D'UNE CARTE MAXIMUM PAR COMBATTANT. LORSQUE VOUS ALLOUEZ UNE CARTE D'**INSTINCT** À UN COMBATTANT, VOUS DEVEZ CHOISIR UN DE SES DEUX EFFETS. PLACEZ LA CARTE À CÔTÉ DE LA FICHE DU COMBATTANT EN L'ORIENTANT EN FONCTION DE L'EFFET CHOISI :

- VOUS MODIFIEZ LA FACE D'UN DÉ D'ACTIVATION QUI VIENT D'ÊTRE LANCÉ POUR QU'IL AFFICHE LA VALEUR INDICQUÉE SUR LA CARTE, PUIS VOUS LE PLACEZ SUR LA LIGNE D'ACTIVATION CORRESPONDANTE OU
- VOUS APPLIQUEZ LES EFFETS INDICQUÉS PAR LE TEXTE DE LA CARTE.

LE JOUEUR HUMAIN PEUT AVOIR EN MAIN UN MAXIMUM DE CARTE **INSTINCT** CORRESPONDANT AU NOMBRE D'HUMAINS ACTIFS EN JEU

4. POUR FINIR, LE JOUEUR APPLIQUE LES EFFETS LIÉS AUX DÉS POUR CHACUN DE SES COMBATTANTS, DANS L'ORDRE DE SON CHOIX. EN EFFET, CERTAINS COMBATTANTS PEUVENT ACTIVER DES TALENTS EN FONCTION DU DÉ ASSIGNÉ. LE DÉ CHOISI INDIQUE QUELLE LIGNE D'ACTIVATION EST UTILISÉE JUSQU'AU DÉBUT DE LA PHASE DE PRÉPARATION DU JOUEUR HUMAIN SUIVANTE.

DURANT CE TOUR DE JEU, C'EST CETTE LIGNE QUI INDIQUE LA VALEUR DES CARACTÉRISTIQUES DU COMBATTANT AINSI QUE SES ÉVENTUELS TALENTS.

ÉTAT DE FATIGUE

SI UN COMBATTANT SE VOIT ASSIGNER UN DÉ DONT LA VALEUR CORRESPOND À UNE LIGNE D'ACTIVATION BLESSÉE, SES VALEURS D'ATTAQUE, DE DÉFENSE ET DE DÉPLACEMENT CORRESPONDENT AUX VALEURS INDICQUÉES SUR LE JETON DE BLESSURE. DE PLUS, IL NE PEUT UTILISER AUCUN TALENT CE TOUR-CI (CEPENDANT, IL PEUT RECEVOIR D'ÉVENTUELS BONUS À SES CARACTÉRISTIQUES.)

PHASE D'ACTIVATION DU JOUEUR HUMAIN

CHACQUE HUMAIN PEUT AGIR. LE JOUEUR HUMAIN DOIT ACTIVER SES COMBATTANTS LES UNS APRÈS LES AUTRES. IL DOIT AVOIR TERMINÉ L'ACTIVATION D'UN COMBATTANT AVANT DE PASSER AU SUIVANT.

DURANT SON ACTIVATION, UN COMBATTANT PEUT :

- SE DÉPLACER PUIS ATTAQUER
 - ATTAQUER PUIS SE DÉPLACER
- ATTAQUER ET SE DÉPLACER NE SONT PAS OBLIGATOIRES. UN COMBATTANT NE PEUT PAS INTERROMPRE SON DÉPLACEMENT PAR UNE ATTAQUE ET LE REPRENDRE ENSUITE. À LA PLACE D'ATTAQUER, UN HUMAIN PEUT FAIRE UNE ACTION (DÉNOTÉ DANS LES SCÉNARIOS ET L'ÉQUIPEMENT PAR LE MOT CLEF ACTION)

PHASE DE PRÉPARATION DU JOUEUR DES MONSTRES

LE JOUEUR DES MONSTRES DÉTERMINE LES EFFETS DE LA PLANCHE DE LA DESTINÉE, DE SES MOLOSSES ET DE SES BOSS POUR LE TOUR EN COURS EN RÉPARTISSANT SES DÉS DU DESTIN ENTRE LES POUVOIRS DISPONIBLES.

CES DÉS SONT PLACÉS DANS LES CASES DE PRÉPARATION PUIS, QUAND LES CONDITIONS SONT REMPLIES, SONT RETIRÉS DES FICHES POUR DÉCLENCHER LES POUVOIRS. POUR CE FAIRE, LE JOUEUR DES MONSTRES RÉALISE LES ÉTAPES SUIVANTES DANS L'ORDRE :

1. AVANT TOUTE CHOSE, LE JOUEUR DES MONSTRES DÉFAUSSE TOUTES LES CARTES D'ÉVÉNEMENT JOUÉES PRÉCÉDEMMENT. IL RETIRE ÉGALEMENT LES ÉVENTUELS DÉS ASSIGNÉS SUR LES FICHES DES MOLOSSES.
2. LE JOUEUR DES MONSTRES DOIT LANCER 3 DÉS DU DESTIN. LE JOUEUR DES MONSTRES NE DISPOSE QUE DE 6 DÉS, AUSSI IL SE PEUT QU'IL SOIT OBLIGÉ D'ENLEVER DES DÉS DES CASES DE PRÉPARATION POUR POUVOIR EN LANCER 3.
3. PUIS IL RÉPARTIT, COMME IL LE SOUHAITE, TOUS LES DÉS LANCÉS ENTRE LES DIFFÉRENTES CASES DE PRÉPARATION QUI CORRESPONDENT AUX POUVOIRS DE LA PLANCHE DE LA DESTINÉE, DES BOSS ET DES MOLOSSES EN JEU.
4. POUR FINIR, IL VÉRIFIE LES CONDITIONS DE DÉCLENCHEMENT DES POUVOIRS :
 - SI LES CONDITIONS D'UN POUVOIR SONT REMPLIES, IL RETIRE LES DÉS CORRESPONDANTS DE LA FICHE, ET IL APPLIQUE LES EFFETS DES POUVOIRS DÉCLENCHÉS.
 - SI LES CONDITIONS D'UN POUVOIR NE SONT PAS ENTIÈREMENT REMPLIES, LES DÉS RESTENT SUR LES CASES DE PRÉPARATION OÙ ILS ONT ÉTÉ ASSIGNÉS.

LE POUVOIR DESTINÉE FUNESTE DE LA PLANCHE DE LA DESTINÉE PERMET AU JOUEUR DES MONSTRES D'OBTENIR UNE CARTE D'ÉVÉNEMENT.



LE JOUEUR DES MONSTRES NE PEUT PAS AVOIR PLUS DE 4 CARTES D'ÉVÉNEMENT EN MAIN, CE QUI CORRESPOND À SA LIMITE DE MAIN. SI LE JOUEUR DES MONSTRES DÉPASSE SA LIMITE DE MAIN, IL DOIT IMMÉDIATEMENT EN DÉFAUSSER (SANS LES UTILISER) POUR REVENIR À SA LIMITE DE MAIN. CES CARTES PEUVENT ÊTRE UTILISÉES AU MOMENT INDiqué DANS LEUR DESCRIPTION ET DOIVENT ENSUITE ÊTRE DÉFAUSSÉES.

PHASE DE MENACE DU JOUEUR DES MONSTRES

UNE FOIS LES DÉS DU DESTIN RÉPARTIS ET LES POUVOIRS DÉCLENCHÉS, LE JOUEUR DES MONSTRES PEUT FAIRE ENTRER EN JEU DES MONSTRES.

POUR CE FAIRE, IL DÉPENSE AUTANT DE JETONS DE MENACE QU'IL LE SOUHAITE, EN TENANT COMPTE DU COÛT DE CHAQUE COMBATTANT ET DES RESTRICTIONS QUI LUI SONT LIÉES.



FAIRE ENTRER UN TROGLODYTE EN JEU COÛTE 1 MENACE.



FAIRE ENTRER EN JEU UN MOLOSSE COÛTE 3 MENACES.

IL NE PEUT PAS UTILISER PLUS DE 2 MOLOSSES AU COURS DE LA PARTIE.

LORS DE L'ENTRÉE EN JEU DU MOLOSSE, IL PEUT LUI ASSIGNER UN DÉ ISSU DE SA RÉSERVE DE DÉS DISPONIBLES SUR LA LIGNE D'ACTIVATION DE SON CHOIX. POUR LES PROCHAINS TOURS, IL DEVRA UTILISER UN DE SES DÉS DE DESTIN LANCÉ DURANT LA PHASE DE PRÉPARATION POUR ACTIVER UNE LIGNE. SI UN MOLOSSE NE POSSÈDE PAS DE DÉ SUR SA FICHE, ON UTILISE LA LIGNE DONT LA VALEUR EST REPRÉSENTÉE PAR UNE CROIX



-FAIRE ENTRER EN JEU UN BOSS COÛTE 5 MENACES.

SAUF CONTRE-ORDRE SCÉNARISTIQUE, SI UN BOSS EST MIS KO UNE 1ÈRE FOIS, IL RETOURNE DANS LA RÉSERVE. S'IL EST MIS KO UNE 2ÈME FOIS IL EST RETIRÉ DE LA PARTIE.

ATTENTION : LE JOUEUR DES MONSTRES PEUT ACTIVER LE POUVOIR DU BOSS PENDANT SA PHASE DE PRÉPARATION MÊME SI IL N'EST PAS EN JEU !

LE JOUEUR DES MONSTRES CHOISIT LA OU LES TUILES SUR LESQUELLES IL PLACE SES COMBATTANTS EN RESPECTANT L'INDICE DE SATURATION DES TUILES (VOIR UN POIL PLUS LOIN LES RÈGLES DE DÉPLACEMENT) AINSI QUE LES DEUX RESTRICTIONS SUIVANTES :

- TUILE AVEC ISSUE

LA TUILE DOIT COMPORTER AU MOINS UNE ISSUE NON EXPLORÉE. UNE ISSUE EST DITE « NON EXPLORÉE » SI ELLE NE MÈNE PAS À UNE AUTRE TUILE.

- TUILE LIBRE

LA TUILE DOIT ÊTRE VIDE DE TOUT COMBATTANT ENNEMI.

LES COMBATTANTS QUI ENTRENT EN JEU DURANT LA PHASE DE MENACE PEUVENT AGIR NORMALEMENT PENDANT LA PHASE D'ACTIVATION QUI SUIT.

PHASE D'ACTIVATION DU JOUEUR DES MONSTRES

CHACQUE COMBATTANT PEUT AGIR. LE JOUEUR DES MONSTRES LES ACTIVE LES UNS APRÈS LES AUTRES. IL DOIT AVOIR TERMINÉ L'ACTIVATION D'UN COMBATTANT AVANT DE PASSER AU SUIVANT.

DURANT SON ACTIVATION, UN COMBATTANT PEUT AU CHOIX :

-SE DÉPLACER PUIS ATTAQUER

-ATTAQUER PUIS SE DÉPLACER

RÉALISER UNE ACTION ET SE DÉPLACER NE SONT PAS OBLIGATOIRES. UN COMBATTANT NE PEUT PAS INTERROMPRE SON DÉPLACEMENT PAR UNE ACTION ET LE REPRENDRE ENSUITE.

IL PEUT AUSSI REMPLACER SON ATTAQUE PAR UNE ACTION (SI LE SCÉNARIO LE PERMET)

(OUI, C'EST PAREIL QUE POUR LES HUMAINS)

7 RÈGLES DE DÉPLACEMENT

LE DÉPLACEMENT EST TOUJOURS FACULTATIF. LORS D'UN DÉPLACEMENT, LE COMBATTANT SE DÉPLACE EN QUITTANT UNE TUILE PAR UNE ISSUE EXPLORÉE. IL PEUT LE FAIRE AUTANT DE FOIS QU'IL SOUHAITE DANS LA LIMITE DE SON SCORE DE DÉPLACEMENT. QUITTER UNE TUILE COÛTE 1 EN DÉPLACEMENT.

CERTAINES TUILES POSSÈDENT UN EFFET QUI AFFECTE LES COMBATTANTS QUI S'Y TROUVENT (VOIR LA LISTE DES EFFETS DES TUILES).

- TUILES ADJACENTES

DEUX TUILES SONT ADJACENTES SI ELLES SE TOUCHENT PAR UN BORD ET QU'UNE ISSUE LES RELIE DIRECTEMENT ENTRE ELLES.

- RESTRICTIONS

DEUX RESTRICTIONS S'APPLIQUENT AU DÉPLACEMENT :

-SATURATION : POUR POUVOIR RENTRER SUR UNE TUILE, LE JOUEUR QUI CONTRÔLE LE COMBATTANT QUI SE DÉPLACE DOIT VÉRIFIER QUE LA TUILE DE DESTINATION PEUT ACCUEILLIR CELUI-CI : EN EFFET, UNE TUILE NE PEUT PAS ACCUEILLIR DE BASE PLUS DE 3 COMBATTANTS DE CHAQUE FACTION.

8 RÈGLES DE COMBAT

-BLOCAGE : UN COMBATTANT NE PEUT QUITTER UNE TUILE CONTENANT DES COMBATTANTS ENNEMIS QUE SI SA FACTION COMPORTE AU MOINS AUTANT DE COMBATTANTS QUE L'ADVERSAIRE.

- EXPLORATION

LES MONSTRES NE PEUVENT PAS EFFECTUER D'EXPLORATION.

DURANT SON DÉPLACEMENT, CHAQUE COMBATTANT HUMAIN PEUT QUITTER UNE TUILE PAR UNE ISSUE NON EXPLORÉE POUR RÉVÉLER UNE NOUVELLE TUILE. IL S'AGIT D'UNE EXPLORATION.

UNE ISSUE EST DITE « NON EXPLORÉE » SI ELLE NE MÈNE PAS À UNE AUTRE TUILE.

LE JOUEUR RÉALISE LES ÉTAPES SUIVANTES :

1. IL PLACE LE COMBATTANT SUR L'ISSUE QU'IL SOUHAITE EXPLORER.
2. LE JOUEUR DES MONSTRES PREND LA PREMIÈRE TUILE DE LA PIOCHE ET LA PLACE AU CONTACT DE L'ISSUE À EXPLORER DANS L'ORIENTATION DE SON CHOIX (PARCE QUE C'EST QUAND MÊME CHEZ LUI). IL DOIT CEPENDANT S'ASSURER QUE L'ACCÈS ENTRE LA TUILE DE DÉPART ET LA TUILE D'ARRIVÉE SOIT POSSIBLE.
3. LE JOUEUR HUMAIN DÉPLACE ENSUITE SON COMBATTANT SUR CETTE NOUVELLE TUILE.
4. LES ÉVENTUELS EFFETS DE LA TUILE SE DÉCLENCHENT.

LE COMBATTANT HUMAIN PEUT CONTINUER À SE DÉPLACER OU À EXPLORER S'IL LUI RESTE ENCORE AU MOINS 1 EN DÉPLACEMENT.

- CUL-DE-SAC

SUITE À UNE EXPLORATION, SI LE PLATEAU DE JEU NE POSSÈDE PLUS AUCUNE ISSUE NON EXPLORÉE, LE JOUEUR DES MONSTRES DÉFAUSSE LA DERNIÈRE TUILE PLACÉE EN JEU ET EN PIOCHE UNE AUTRE JUSQU'À CE QU'UNE TUILE AVEC UNE ISSUE NON EXPLORÉE APPARAISSE (SINON C'EST PAS DU JEU, MÊME SI C'EST TRÈS DRÔLE)

UN COMBATTANT PEUT ATTAQUER UN COMBATTANT ENNEMI QUI SE TROUVE SUR LA MÊME TUILE QUE LUI.

LORSQU'UN COMBATTANT ATTAQUE, LE JOUEUR QUI LE CONTRÔLE RÉALISE LES ÉTAPES SUIVANTES :

1. IL DOIT CHOISIR QUEL ADVERSAIRE, PRÉSENT SUR LA MÊME TUILE, IL PREND POUR CIBLE. UNE CIBLE PEUT ÊTRE UN COMBATTANT HUMAIN, UN BOSS, UN MOLOSSE, UN TROGLODYTE SPÉCIAL OU L'ENSEMBLE DES TROGLODYES DE LA TUILE.
2. LE JOUEUR LANCE UN NOMBRE DE DÉS DE COMBAT ÉGAL À SON SCORE DE COMBAT. CHAQUE DÉ DONT LE RÉSULTAT EST SUPÉRIEUR OU ÉGAL AU SCORE DE DÉFENSE DE L'ADVERSAIRE INFLIGE UNE TOUCHE.

UN RÉSULTAT DE 6 SUR UN DÉ DE COMBAT INDIQUE TOUJOURS UNE TOUCHE.

3. LE JOUEUR QUI CONTRÔLE LE OU LES COMBATTANTS TOUCHÉS DOIT ENSUITE RÉSOUDRE LES TOUCHES.

RÉSOLUTION DES TOUCHES SUR LES TROGLODYES

UNE SEULE TOUCHE EST SUFFISANTE POUR TUER UN TROGLODYTE. LA FIGURINE RETOURNE DANS LA RÉSERVE. SI PLUSIEURS TOUCHES SONT OBTENUES, UN TROGLODYTE PRÉSENT SUR LA TUILE EST MIS KO POUR CHAQUE TOUCHE.

RÉSOLUTION DES TOUCHES SUR UN MOLOSSE



POUR CHAQUE TOUCHE INFLIGÉE AU MOLOSSE, LE JOUEUR DES MONSTRES DOIT PLACER UN JETON DE DÉGÂT À CÔTÉ DE SA FICHE.

DÈS QUE LE NOMBRE DE PIONS DE DÉGÂT EST SUPÉRIEUR OU ÉGAL 3, LE MOLOSSE EST KO ET NE RETOURNE PAS DANS LA RÉSERVE : EST RETIRÉ DU JEU DÉFINITIVEMENT.

RÉSOLUTION DES TOUCHES SUR UN BOSS

POUR CHAQUE TOUCHE INFLIGÉE AU BOSS, LE JOUEUR DES MONSTRES DOIT PLACER UN PION DE DÉGÂT À CÔTÉ DE SA FICHE.

LA PREMIÈRE FOIS QUE LE NOMBRE DE PIONS DE DÉGÂT EST SUPÉRIEUR OU ÉGAL À SES POINTS DE VIE, LE BOSS EST KO ET RETOURNE DANS LA RÉSERVE.

LA SECONDE FOIS, LE DÉMON EST KO ET NE RETOURNE PAS DANS LA RÉSERVE MAIS EST RETIRÉ DU JEU DÉFINITIVEMENT.

RÉSOLUTION DES TOUCHES SUR UN HUMAIN

CHAQUE TOUCHE OBLIGE LE JOUEUR HUMAIN À SÉLECTIONNER UNE LIGNE D'ACTIVATION. IL PLACE UN JETON DE BLESSURE SUR LA LIGNE CORRESPONDANTE ET LA LIGNE EST AINSI ANNULÉE. LORSQUE LES 6 LIGNES D'ACTIVATION D'UN COMBATTANT CONTIENNENT UN JETON DE BLESSURE, IL EST KO ET EST RETIRÉ IMMÉDIATEMENT DU JEU.



ATTENTION : SI LA LIGNE D'ACTIVATION ANNULÉE CORRESPOND AU DÉ D'ACTIVATION, L'HUMAIN N'A PAS ENCORE LES VALEURS DE CARACTÉRISTIQUES INDICÉES SUR LE JETON DE BLESSURE : CE SERA À LA PROCHAINE ASSIGNATION DES DÉ D'ACTIVATION QUE LA BLESSURE PRENDRA EFFET. (SAUF S'IL EN A 6... LÀ, VOUS POUVEZ CONSIDÉRER QU'IL EST KO)

9 DESCRIPTION DES TALENTS**ATTAQUE À DISTANCE**

CE COMBATTANT PEUT ATTAQUER DES ENNEMIS SITUÉS SUR UNE TUILE ADJACENTE (OU SUR LA MÊME TUILE)

**FRÉNÉTIQUE**

CE COMBATTANT PEUT RELANCER LES DÉS QUI N'OBTIENNENT PAS DE TOUCHE, UNE FOIS PAR ATTAQUE.

**GARDE DU CORPS**

LORSQU'UNE ATTAQUE TOUCHE UN ALLIÉ SUR LA MÊME TUILE QUE CE COMBATTANT, CE DERNIER PEUT DÉCIDER DE RECEVOIR UNE OU PLUSIEURS BLESSURES À SA PLACE.

**IMPOSANT**

CE COMBATTANT EMPÊCHE LES ENNEMIS DE QUITTER SA TUILE. LES TALENTS IMPOSANT ET INSAISSISSABLE S'ANNULENT.

**INSAISSISSABLE**

CE COMBATTANT PEUT SE DÉPLACER SANS TENIR COMPTE DU NOMBRE D'ENNEMIS. LES TALENTS IMPOSANT ET INSAISSISSABLE S'ANNULENT.

**INSTINCT**

LE JOUEUR PEUT PIOCHER UNE CARTE INSTINCT. (AVEC UNE MAIN DE 4 MAX)

10 DESCRIPTION DES POUVOIRS

LES HUMAINS ONT DANS LEURS RANGS DES MENEURS. CEUX-CI ONT ACCÈS À DE FORMIDABLES POUVOIRS PLUS OU MOINS MAGIQUES QUI LEUR PERMETTENT D'AIDER EFFICACEMENT LEURS CAMARADES AU MILIEU DES TUNNELS REMPLIS DE MONSTRES.

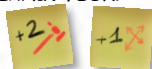


MENEUR

CE TALENT NE PEUT ÊTRE DÉCLENCHÉ QU'UNE SEULE FOIS PAR PARTIE.

LE COMBATTANT CIBLE UN AUTRE COMBATTANT QUE LUI MÊME, CELUI-CI NE DOIT PAS ÊTRE SOUS L'EFFET D'UNE CARTE INSTINCT.

CE COMBATTANT GAGNE, AU CHOIX +2 EN ATTAQUE OU +1 EN DÉPLACEMENT JUSQU'AU PROCHAIN TOUR.



DE PLUS, SI SA LIGNE D'ACTIVATION ÉTAIT ANNULÉE PAR UNE BLESSURE, CELLE-CI EST IMMÉDIATEMENT GUÉRIE



AURA DE COURAGE

LE MENEUR CIBLE UN AUTRE COMBATTANT QUE LUI MÊME.

CE COMBATTANT GAGNE +1 EN ATTAQUE, EN DÉFENSE ET EN DÉPLACEMENT JUSQU'AU PROCHAIN TOUR



PRESCIENCE

CE POUVOIR NE PREND EFFET QU'UNE SEULE FOIS PAR TOUR.

LORSQUE LA PROCHAINE TUILE D'EXPLORATION DOIT ÊTRE RÉVÉLÉE, LE JOUEUR HUMAIN PIOCHE LES TROIS PREMIÈRES TUILES DE LA PILE, IL CHOISIT CELLE QU'IL VEUT ET LA PLACE AVEC L'ORIENTATION DE SON CHOIX. IL REPLACE LES DEUX AUTRES SUR LE DESSUS DE LA PILE DANS L'ORDRE DE SON CHOIX.

11 DESCRIPTION DES EFFETS DES TUILES



ALARME

CET EFFET NE SE DÉCLENCHE QUE LA PREMIÈRE FOIS QU'UN HUMAIN PÉNÈTRE SUR CETTE TUILE.

À LA PROCHAINE PHASE DE PRÉPARATION DU JOUEUR DES MONSTRES, CELUI-CI POURRA LANCER UN DÉ DE DESTIN SUPPLÉMENTAIRE.



BRUME

TOUT COMBATTANT SUR CETTE TUILE POSSÈDE UNE DÉFENSE DE 6



CACHE

LES EFFETS DÉPENDENT DU SCÉNARIO.

SI RIEN N'EST INDIQUÉ, LA TUILE N'A AUCUN EFFET SPÉCIAL.



CHAMPIGNONS

TOUT COMBATTANT SUR CETTE TUILE EST CONSIDÉRÉ COMME AYANT 3 EN DÉFENSE



CARNASSIER

TOUT COMBATTANT QUI SUBIT UNE TOUCHE EN COMBAT SUR CETTE TUILE, EN DOUBLE LES EFFETS.

DANS LE CAS OÙ UN TROGLODYTE SUBIRAIT UNE TOUCHE SUR CETTE TUILE, RETIREZ DEUX TROGLODYTES À LA PLACE.



INONDÉ

LORSQU'UN COMBATTANT PÉNÈTRE SUR CETTE TUILE, IL DOIT TERMINER IMMÉDIATEMENT SON DÉPLACEMENT.

QUITTER CETTE TUILE OBLIGE LE COMBATTANT À DÉPENSER LA TOTALITÉ DE SON DÉPLACEMENT.



PIÈGE

CET EFFET NE SE DÉCLENCHÉ QUE LA PREMIÈRE FOIS QU'UN COMBATTANT NON MONSTRE PÉNÈTRE SUR CETTE TUILE.

LE JOUEUR DES MONSTRES LANCE UN DÉ ; SUR UN RÉSULTAT DE 3 OU PLUS, CE COMBATTANT SUBIT UNE TOUCHE.

ENCOMBREMENT

CETTE TUILE NE PEUT ACCUEILLIR QU'1 SEUL COMBATTANT DE CHAQUE CAMP À LA FOIS.

CETTE TUILE PEUT ACCUEILLIR JUSQU'À 5 COMBATTANTS DE CHAQUE CAMP À LA FOIS.



FONTAINE

LORSQUE CETTE TUILE ENTRE EN JEU, POSEZ DESSUS 2 JETONS DE LIQUIDE AMER.



AU DÉBUT D'UNE DE SES PHASES DE PRÉPARATION, LE JOUEUR HUMAIN PEUT DÉFAUSSER UN PION POUR GUÉRIR UNE BLESSURE D'UN DE SES COMBATTANT PRÉSENT SUR LA TUILE.

CET EFFET PEUT ÊTRE DÉCLENCHÉ TANT QU'IL Y A DES JETONS SUR LA TUILE.



FOSSE CARNASSIÈRE

POUR TOUT COMBATTANT PRÉSENT SUR CETTE TUILE AU DÉBUT DE SA PHASE DE PRÉPARATION, LE JOUEUR QUI LE CONTRÔLE LANCE UN DÉ.

SUR UN RÉSULTAT SUPÉRIEUR OU ÉGAL À 4, IL SUBIT UNE TOUCHE.



PUITS

LE JOUEUR DES MONSTRES PEUT TOUJOURS FAIRE APPARAÎTRE UN BOSS OU UN MOLOSSE SUR CETTE TUILE.

DE PLUS, UN DÉMON QUI APPARAÎT SUR CETTE TUILE RÉDUIT SON COUT EN MENACE DE 1.



TANIÈRE

LE JOUEUR DES MONSTRES PEUT TOUJOURS FAIRE APPARAÎTRE UN TROGLODYTE SUR CETTE TUILE.



TOMBEAU

CET EFFET NE SE DÉCLENCHÉ QUE LA PREMIÈRE FOIS QU'UN HUMAIN PÉNÈTRE SUR CETTE TUILE.

LE JOUEUR HUMAIN PIOCHE UNE CARTE INSTINCT



TROU

LORSQUE CETTE TUILE ARRIVE EN JEU, LE JOUEUR DES MONSTRES DOIT PLACER UN JETON TROU SUR UNE AUTRE TUILE DÉJÀ DANS EN JEU.



LES TROGLODYES CONSIDÈRENT TOUTES LES TUILES DE TROU ET CELLES AVEC UN JETON TROU COMME ADJACENTES POUR LEUR DÉPLACEMENT.

DE PLUS, CE TYPE DE DÉPLACEMENT N'EST PAS LIMITÉ PAR LE NOMBRE D'ENNEMI SUR LA TUILE OU LE TALENT IMPOSANT.



SANCTUAIRE

DÈS QU'UN MONSTRE ENTRE OU APPARAÎT SUR CES TUILES, LE JOUEUR HUMAIN LANCE UN DÉ ; SUR UN RÉSULTAT SUPÉRIEUR OU ÉGAL À 5, LE MONSTRE SUBIT UNE TOUCHE.

12

ADDENDUM

SI À UN MOMENT DONNÉ VOUS AVEZ DES
RÈGLES QUI SE CONTREDISENT, UTILISEZ
LA PRIORITÉ DE RÈGLES SUIVANTE :

CROC > SCÉNARIO >
TUILE >
FICHE HUMAIN >
FICHE MONSTRE >
PLANCHE DE LA DESTINÉE >
PIONS >
INSTINCT >
LIVRET > MR GUILLAUME

13

CRÉDITS

AUTEUR ET SCÉNARISTE : CROC
SECONDÉ PAR LAURENT POUCHAIN.

RÉDACTION DES RÈGLES ORIGINELES :
ERWAN HASCOËT, TONY BÉRART
ET DAVID BERTOLO.

COPIER/COLLER/REWORDING DES RÈGLES,
RÉÉDITION EN VERSION LIGHT,
DISTRIBUTION DE BISOUS VIRTUELS
ET ILLUSTRATIONS : FRANHOISS

PERDUS

D'APRÈS LES SURVIVANTS

UN SCÉNARIO DE CROC



ON VOULAIT CHERCHER DES TRÉSORS, MAIS JE CROIS QU'ON EST ALLÉS UN PEU TROP LOIN DANS CES TUNNELS. IL SERAIT TEMPS DE RENTRER... ON EST PEUT ÊTRE PERDUS, MAIS RIEN N'EST PERDU... ENFIN, ON SE COMPREND...

ON NE VA PAS LAISSER CES HUMAINS VENIR CHEZ NOUS AVEC LEURS BOTTES PLEINES DE BOUE PILLER NOS TUNNELS ET NOS FRIGOS IMPUNÉMENT. HORS DE QUESTION DE LES LAISSER PARTIR SANS LEUR METTRE UNE BONNE ROUSTE.



LES HUMAINS:

- RICHARD LE P'TIT FRÈRE
- LÉON LE TROMBLON
- VINCENT LE COUREUR
- SERGE LA BRUTE

LES MONSTRES:

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



A PRÉVOIR :

- PION ET PISTE COMPTE-TOUR
- PION DIRECTION



CONDITIONS DE VICTOIRE

SI AUCUN HUMAIN N'ARRIVE À SORTIR, LES MONSTRES ONT GAGNÉ.

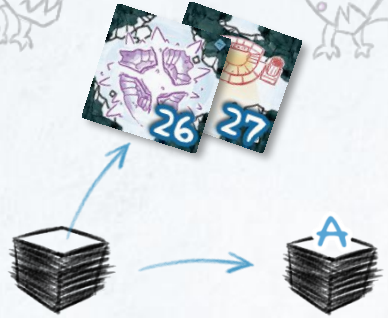
SI 1 HUMAIN ARRIVE À SORTIR, LA PARTIE EST EX AEQUO

SI 2 À 4 HUMAINS ARRIVENT À SORTIR, LES HUMAINS GAGNENT

(SI 4 HUMAINS ARRIVENT À SORTIR, LE JOUEUR DES MONSTRES DOIT FAIRE LA VAISSELLE)

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 DES ABIMES (26) EST PLACÉE AU MILIEU DE LA TABLE ET LES HUMAINS SONT POSÉS DESSUS.



DÉBUT DE PARTIE



RÈGLES SPÉCIALES

TROP DE LUMIÈRE

LORSQU'UN HUMAIN ATTEINT LA TUILE DE SORTIE (27), IL EST RETIRÉ DU JEU. AUCUN MONSTRE NE PEUT PÉNÉTRER SUR LA TUILE DE SORTIE (27).

UN MINCE FILET D'AIR FRAIS

AFIN DE TROUVER LA SORTIE, LES HUMAINS S'AIDENT D'UN MINCE FILET D'AIR FRAIS LEUR INDIQUE LE CHEMIN À SUIVRE.

AU DÉBUT DE LA PARTIE, LE JOUEUR DES MONSTRES PLACE LE PION DE DIRECTION À CÔTÉ D'UNE ISSUE NON EXPLORÉE DE LA TUILE DES ABIMES (26). 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 TUILE NOUVELLEMENT EXPLORÉE.

SI CELLE-CI NE POSSÈDE PAS D'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 PREND LA TUILE DE SORTIE (27) ET LA PLACE COMME DERNIÈRE TUILE.

SCÉNARIO 1



4

claustrophobia 1642½

Claustrophobia

1642 1/2

VERSION COMPLÈTE : SALADE TOMATE ENDIVE

LIVRET DE RÈGLES

1

PRÉSENTATION

CLAUSTROPHOBIA 1642 1/2 RESTE UN JEU POUR 2 JOUEURS.

UN JOUEUR VA JOUER LES HUMAINS



BONJOUR, JE SUIS RICHARD, LE PETIT FRÈRE, ET AVEC MES NOUVEAUX COMPAGNONS, ON VA BOUTER HORS DE CES TUNNELS TOUS CES MONSTRES.

L'AUTRE JOUEUR VA JOUER LES MONSTRES

BONJOUR, JE SUIS BARBARA, LA CHASSEUSE... CES HUMAINS SONT DE PLUS EN PLUS NOMBREUX ET ON VA SE FAIRE PLAISIR DE LES ÉPARPILLER CONTRE LES MURS



RIEN NE VOUS EMPECHE DE JOUER À PLUS DE 2 JOUEURS. ESSAYEZ DE JOUER EN COOPÉRATION À 2 CONTRE 1 OU 2 CONTRE 2 AFIN D'AFFINER VOS STRATÉGIES OU D'AIDER UN JOUEUR PLUS JEUNE. OU PAR EXEMPLE, POUR JOUER À 2 CÔTÉ HUMAINS, ASSIGNEZ VOUS À CHACUN DES HUMAINS SPÉCIFIQUES ; LORS DE LA PARTIE, JETEZ LES DÉS D'ACTIVATION ENSEMBLE ET PARTAGEZ VOUS LES RÉSULTATS.

2

CONTENU DU JEU

-LES FICHES DES NOUVEAUX TYPES D'HUMAINS

ANATOLE (2), ANDRÉ, BERTHE, CLAUDE (2), GERMAIN, JOSIANE, LÉON, LOUISE (2), MARCELINE (3), MARTIN (2), PAUL, RICHARD (2), SERGE, TOM, VINCENT (2), WILHELM.

-LES CARTES MENEUR ET ÉQUIPEMENT (POUR LES HUMAINS)

-LES FICHES DES MONSTRES

LES NOUVEAUX TYPES DE BOSS

AMANDINE, BOB, GASPARD, GASTON, JO, KRISTOFER, MARIE-THÉRÈSE, PEPETTE, RUPPERT, SAMANTHA, SERGE ET VINCENT (OUI OUI)

-DES PETITES FIGURINES EN CARTON TOUTES MIGNONNES POUR REPRÉSENTER TOUT CE BEAU MONDE.

-DES JETONS (UN PAQUET)

(JAUNE OU BLEU SELON QUE CELA CONCERNE RESPECTIVEMENT LES EFFETS DES POUVOIRS OU CEUX DES TUNNELS)

3 NOUVEAUTÉS

ALORS DÉJÀ, IL Y A DÉSORMAIS DE NOMBREUX SCÉNARIOS PERMETTANT D'OFFRIER PLUSIEURS ALTERNATIVES À LA SIMPLE ÉCHAPPÉE DES HUMAINS.

CHACUN SCÉNARIO DÉCRIT LES PROTAGONISTES ET LES ÉLÉMENTS NÉCESSAIRES À SA RÉALISATION.

SUR CERTAINS SCÉNARIOS, LES HUMAINS PEUVENT ÉGALEMENT BÉNÉFICIER DE **CARTES D'ÉQUIPEMENT**.

LES CONDITIONS POUR OBTENIR CES CARTES SONT INDICUÉES SUR LES SCÉNARIOS.

SAUF CONTRE-INDICATION SCÉNARISTIQUE, CES ÉQUIPEMENTS NE PEUVENT PAS ÊTRE JETÉS, RÉCUPÉRÉS, DÉTRUITS, ÉCHANGÉS ENTRE COMBATTANTS (OU REMBOURSÉS) ; QUAND UN PORTEUR EST KO, SONT ÉQUIPEMENT EST ÉGALEMENT RETIRÉ DU JEU.



VOUS TROUVEREZ AUSSI LES CARTES DE MENEUR, QUI FONT OFFICE D'AIDES DE JEU POUR AVOIR DIRECTEMENT SOUS LA MAIN (ET LES YEUX) LES EFFETS DES DIFFÉRENTS POUVOIRS DE VOTRE MENEUR DU MOMENT.

CES POUVOIRS SERONT DÉCRITS UN PEU PLUS LOIN. ET ON VA EN PROFITER POUR FAIRE UN RAPPEL DE TOUS LES DIFFÉRENTS TALENTS, POUVOIRS ET EFFETS DES TUNNELS QUE VOUS POURRIEZ RENCONTRER DURANT VOS PARTIES.

4 DESCRIPTION DES TALENTS



ATTAQUE À DISTANCE

CE COMBATTANT PEUT ATTAQUER DES ENNEMIS SITUÉS SUR UNE TUILE ADJACENTE (OU SUR LA MÊME TUILE)



FRÉNÉTIQUE

CE COMBATTANT PEUT RELANCER LES DÉS QUI N'OBTIENNENT PAS DE TOUCHE, UNE FOIS PAR ATTAQUE.



GARDE DU CORPS

LORSQU'UNE ATTAQUE TOUCHE UN ALLIÉ SUR LA MÊME TUILE QUE CE COMBATTANT, CE DERNIER PEUT DÉCIDER DE RECEVOIR UNE OU PLUSIEURS BLESSURES À SA PLACE.



IMPOSANT

CE COMBATTANT EMPÊCHE LES ENNEMIS DE QUITTER SA TUILE.

LES TALENTS IMPOSANT ET INSAISSISSABLE S'ANNULENT.



INSAISSISSABLE

CE COMBATTANT PEUT SE DÉPLACER SANS TENIR COMPTE DU NOMBRE D'ENNEMIS.

LES TALENTS IMPOSANT ET INSAISSISSABLE S'ANNULENT.



INSTINCT

LE JOUEUR PEUT PIOCHER UNE CARTE INSTINCT. (AVEC UNE MAIN MAXIMALE CORRESPOND AU NOMBRE D'HUMAINS ACTIFS)



RENFORCÉ

LA DÉFENSE DE CE COMBATTANT NE PEUT JAMAIS DESCENDRE EN DESSOUS DE 4 (MÊME S'IL ACTIVE UNE COLONNE BLESSÉE)



RÉSISTANT

CE COMBATTANT ANNULE LA 1^{ÈRE} TOUCHE QU'IL SUBIT À CHAQUE TOUR

5

DESCRIPTION DES
POUVOIRS

LES HUMAINS ONT DANS LEURS RANGS DES MENEURS. CEUX-CI ONT ACCÈS À DE FORMIDABLES POUVOIRS PLUS OU MOINS MAGIQUES QUI LEUR PERMETTENT D'AIDER EFFICACEMENT LEURS CAMARADES AU MILIEU DES TUNNELS REMPLIS DE MONSTRES.

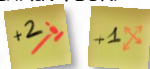


MENEUR

CE TALENT NE PEUT ÊTRE DÉCLENCHÉ QU'UNE SEULE FOIS PAR PARTIE.

LE COMBATTANT CIBLE UN AUTRE COMBATTANT QUE LUI MÊME, CELUI-CI NE DOIT PAS ÊTRE SOUS L'EFFET D'UNE CARTE INSTINCT.

CE COMBATTANT GAGNE, AU CHOIX +2 EN ATTAQUE OU +1 EN DÉPLACEMENT JUSQU'AU PROCHAIN TOUR.



DE PLUS, SI SA LIGNE D'ACTIVATION ÉTAIT ANNULÉE PAR UNE BLESSURE, CELLE-CI EST IMMÉDIATEMENT GUÉRIE



AURA DE COURAGE

LE MENEUR CIBLE UN AUTRE COMBATTANT QUE LUI MÊME.

CE COMBATTANT GAGNE +1 EN ATTAQUE, EN DÉFENSE ET EN DÉPLACEMENT JUSQU'AU PROCHAIN TOUR



CHÂTIER LE MAL

LES ATTAQUES DU MENEUR TOUCHENT POUR TOUT RÉSULTAT DE DÉ SUPÉRIEUR À 2 JUSQU'AU PROCHAIN TOUR



COLÈRE

TOUS LES COMBATTANTS ALLIÉS GAGNENT +1 EN ATTAQUE JUSQU'AU PROCHAIN TOUR.



FRAPPE SACRIFICIELLE

LE MENEUR PEUT INFLIGER UNE TOUCHE À UN COMBATTANT DE SON CHOIX SUR LA MÊME TUILE QUE LUI.

ENSUITE, JETEZ UN DÉ ; SI LE RÉSULTAT EST SUPÉRIEUR OU ÉGAL À 4, LE MENEUR QUI UTILISE CE POUVOIR SUBIT LUI AUSSI UNE TOUCHE.

CE POUVOIR PEUT ÊTRE UTILISÉ 2 FOIS PAR TOUR.



IMPOSITION DES MAINS

LE MENEUR PEUT RETIRER IMMÉDIATEMENT UNE BLESSURE DE LA LIGNE D'ACTIVATION DE SON CHOIX D'UN ALLIÉ PRÉSENT SUR LA MÊME CASE QUE LUI.



PRESCIENCE

CE POUVOIR NE PREND EFFET QU'UNE SEULE FOIS PAR TOUR.

LORSQUE LA PROCHAINE TUILE D'EXPLORATION DOIT ÊTRE RÉVÉLÉE (VOUS POUVEZ POSER LA CARTE DE MENEUR DE CE POUVOIR SUR LA PILE D'EXPLORATION POUR VOUS EN SOUVENIR EN ATTENDANT LA PROCHAINE EXPLORATION),

LE JOUEUR HUMAIN PIOCHE LES TROIS PREMIÈRES TUILES DE LA PILE,

IL CHOISIT CELLE QU'IL VEUT ET LA PLACE AVEC L'ORIENTATION DE SON CHOIX.

IL REPLACE LES DEUX AUTRES SUR LE DESSUS DE LA PILE DANS L'ORDRE DE SON CHOIX.



RASSEMBLEMENT

LORS DE SA PROCHAINE PHASE DE PRÉPARATION, LE JOUEUR HUMAIN LANCERA 2 DÉS D'ACTIVATION SUPPLÉMENTAIRES.

PLACEZ LES SUR LA FICHE DU MENEUR POUR NE PAS OUBLIER.

6

DESCRIPTION DES
EFFETS DES TUILES

ALARME

CET EFFET NE SE DÉCLENCHE QUE LA PREMIÈRE FOIS QU'UN HUMAIN PÉNÈTRE SUR CETTE TUILE.

À LA PROCHAINE PHASE DE PRÉPARATION DU JOUEUR DES MONSTRES, CELUI-CI POURRA LANCER UN DÉ DE DESTIN SUPPLÉMENTAIRE.



BRUME

TOUT COMBATTANT SUR CETTE TUILE POSSÈDE UNE DÉFENSE DE 6



CACHE

LES EFFETS DÉPENDENT DU SCÉNARIO. SI RIEN N'EST INDIQUÉ, LA TUILE N'A AUCUN EFFET SPÉCIAL.



CHAMPIGNONS

TOUT COMBATTANT SUR CETTE TUILE EST CONSIDÉRÉ COMME AYANT 3 EN DÉFENSE



CARNASSIER

TOUT COMBATTANT QUI SUBIT UNE TOUCHE EN COMBAT SUR CETTE TUILE, EN DOUBLE LES EFFETS.

DANS LE CAS OÙ UN TROGLODYTE SUBIRAIT UNE TOUCHE SUR CETTE TUILE, RETIREZ DEUX TROGLODYTES À LA PLACE.



INONDÉ

LORSQU'UN COMBATTANT PÉNÈTRE SUR CETTE TUILE, IL DOIT TERMINER IMMÉDIATEMENT SON DÉPLACEMENT.

QUITTER CETTE TUILE OBLIGE LE COMBATTANT À DÉPENSER LA TOTALITÉ DE SON DÉPLACEMENT.



PIÈGE

CET EFFET NE SE DÉCLENCHE QUE LA PREMIÈRE FOIS QU'UN COMBATTANT NON MONSTRE PÉNÈTRE SUR CETTE TUILE.

LE JOUEUR DES MONSTRES LANCE UN DÉ ; SUR UN RÉSULTAT DE 3 OU PLUS, CE COMBATTANT SUBIT UNE TOUCHE.

ENCOMBREMENT



CETTE TUILE NE PEUT ACCUEILLIR QU'1 SEUL COMBATTANT DE CHAQUE CAMP À LA FOIS.



CETTE TUILE PEUT ACCUEILLIR JUSQU'À 5 COMBATTANTS DE CHAQUE CAMP À LA FOIS.



FONTAINE

LORSQUE CETTE TUILE ENTRE EN JEU, POSEZ DESSUS 2 JETONS DE LIQUIDE AMER.



AU DÉBUT D'UNE DE SES PHASES DE PRÉPARATION, LE JOUEUR HUMAIN PEUT DÉFAUSSER UN PION POUR GUÉRIR UNE BLESSURE D'UN DE SES COMBATTANT PRÉSENT SUR LA TUILE.

CET EFFET PEUT ÊTRE DÉCLENCHÉ TANT QU'IL Y A DES JETONS SUR LA TUILE.



FOSSE CARNASSIÈRE

POUR TOUT COMBATTANT PRÉSENT SUR CETTE TUILE AU DÉBUT DE SA PHASE DE PRÉPARATION, LE JOUEUR QUI LE CONTRÔLE LANCE UN DÉ.

SUR UN RÉSULTAT SUPÉRIEUR OU ÉGAL À 4, IL SUBIT UNE TOUCHE.



PUITS

LE JOUEUR DES MONSTRES PEUT TOUJOURS FAIRE APPARAÎTRE UN BOSS OU UN MOLOSSE SUR CETTE TUILE.

DE PLUS, UN DÉMON QUI APPARAÎT SUR CETTE TUILE RÉDUIT SON COUT EN MENACE DE 1.



TANIÈRE

LE JOUEUR DES MONSTRES PEUT TOUJOURS FAIRE APPARAÎTRE UN TROGLODYTE SUR CETTE TUILE.



TOMBEAU

CET EFFET NE SE DÉCLENCHÉ QUE LA PREMIÈRE FOIS QU'UN HUMAIN PÉNÈTRE SUR CETTE TUILE.

LE JOUEUR HUMAIN PIOCHE UNE CARTE INSTINCT



TROU

LORSQUE CETTE TUILE ARRIVE EN JEU, LE JOUEUR DES MONSTRES DOIT PLACER UN JETON TROU SUR UNE AUTRE TUILE DÉJÀ DANS EN JEU.



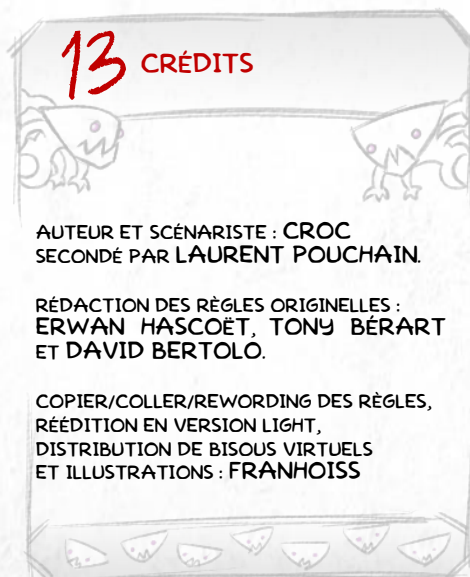
LES TROGLODITES CONSIDÈRENT TOUTES LES TUILES DE TROU ET CELLES AVEC UN JETON TROU COMME ADJACENTES POUR LEUR DÉPLACEMENT.

DE PLUS, CE TYPE DE DÉPLACEMENT N'EST PAS LIMITÉ PAR LE NOMBRE D'ENNEMI SUR LA TUILE OU LE TALENT IMPOSANT.



SANCTUAIRE

DÈS QU'UN MONSTRE ENTRE OU APPARAÎT SUR CES TUILES, LE JOUEUR HUMAIN LANCE UN DÉ ; SUR UN RÉSULTAT SUPÉRIEUR OU ÉGAL À 5, LE MONSTRE SUBIT UNE TOUCHE.



AUTEUR ET SCÉNARISTE : CROC
SECONDÉ PAR LAURENT POUCHAIN.

RÉDACTION DES RÈGLES ORIGINELES :
ERWAN HASCOËT, TONY BÉRART
ET DAVID BERTOLO.

COPIER/COLLER/REWORDING DES RÈGLES,
RÉÉDITION EN VERSION LIGHT,
DISTRIBUTION DE BISOUS VIRTUELS
ET ILLUSTRATIONS : FRANHOISS

POMPIERS DE L'EXTRÊME

D'APRÈS RETENIR L'INVASION

UN SCÉNARIO DE CROC



IL Y A UN Puits ENFLAMMÉ AU
BOUT DE CES TUNNELS. C'EST
SUREMENT DE PAR LÀ BAS QUE LES
MONSTRES ENVAHISSENT LES
LIEUX. IL SUFFIT DE L'ÉTEINDRE ET
NOS SOUCIS SERONT RÉGLÉS.

LES HUMAINS VEULENT FERMER
NOTRE Puits ENFLAMMÉ DONT ON
SE SERT POUR LES SOIRÉES
SAUCISSES ! COMMENT ON VA
FAIRE POUR LES BARBECUES?...



LES HUMAINS:

- JOSIANE LA BAGARRE
- ANATOLE LE TÊMÉRAIRE
- ÉQUIPÉ D'UNE BOMBE
- VINCENT LE COUREUR
- MARTIN LE BOUCLIER



LES MONSTRES:

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



CONDITIONS DE VICTOIRE

A PRÉVOIR :
- RIEN !

LES HUMAINS GAGNENT LA PARTIE S'IL PARVIENNENT À ÉTEINDRE LE Puits ENFLAMMÉ. TOUT AUTRE RÉSULTAT EST UNE VICTOIRE DES MONSTRES.



MISE EN PLACE DES TUNNELS

RETIREZ DE LA PILE LA TUILE DES ABIMES (26) ET DU TOMBEAU (30) : ELLES NE SERONT PAS UTILISÉES POUR CE SCÉNARIO

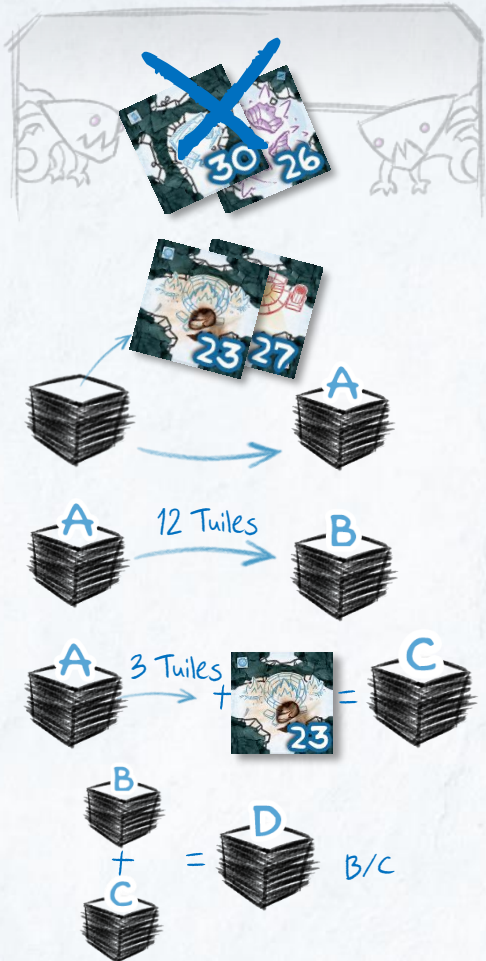
RETIREZ DU PAQUET **A** LES TUILES DE SORTIE (27) ET DE PUIITS (23) ET METTEZ-LES DE CÔTÉ.

CONSTITUEZ UNE PREMIÈRE PILE **B** FACE CACHÉE AVEC 12 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 PUIITS (23).

PLACEZ LA PILE **B** SUR LA **C**. FINALEMENT, VOUS OBTENEZ UNE PIOCHE **D** DE 16 TUILES, LA TUILE DE PUIITS (23) SE TROUVANT PARMIS LES 4 DERNIÈRES.

LA TUILE DE SORTIE (27) EST PLACÉE AU MILIEU DE LA TABLE ET LES HUMAINS SONT POSÉS DESSUS.



DÉBUT DE PARTIE



RÈGLES SPÉCIALES

UN PUIT ORDINAIRE OU PRESQUE

DANS CE SCÉNARIO, LA TUILE DE PUIITS
(23) PERD SA CAPACITÉ SPÉCIALE

RÉGLER LE THERMOSTAT À LA
HACHE

UN HUMAIN NON ÉPUISÉ, QUI COMMENCE
SON ACTIVATION SUR LA TUILE DE
PUIITS (23), PEUT ÉTEINDRE LE PUIITS
ENFLAMMÉ ET METTRE FIN AUX SOIRÉES
CÔTELETTES DES MONSTRES.

SCÉNARIO 2



4

claustrophobia 1642½

EMPOISONNÉS

D'APRÈS LES POSSEDÉS

UN SCÉNARIO DE CROC



HO NON ! SERGE ET VINCENT SONT DEVENUS FOUS. ON NE PEUT PAS LES LAISSER DANS CET ÉTAT, IL FAUT LES RETROUVER! LEUR TAPER DESSUS ASSEZ FORT DEVRAIT LEUR FAIRE RETROUVER LEURS ESPRITS... JE SUPPOSE.

BIEN... ON A RÉUSSI À FAIRE MANGER DES CHAMPIGNONS LUMINESCENTS AUX HUMAINS. ON VA LES PROTÉGER POUR QU'ILS PUISSENT DEVENIR DES MONSTRES COMME NOUS.



LES HUMAINS:

- MARCELINE L'INFIRMIÈRE
- LÉON LE TROMBLON
- MARTIN LE BOURRIN
- 2 CARTES **INSTINCT** PIOCHÉES AU HASARD



LES MONSTRES:

- COMMENCENT AVEC 4 PIONS MENACE
- NOS Z'AMIS LES TROGLODYTES
- REX ET ROCKY, LES MOLOSSES
- SERGE L'INDIGESTION
- VINCENT L'EMPOISONNÉ



A PRÉVOIR :

- SERGE LA BRUTE
- VINCENT LE COUREUR



CONDITIONS DE VICTOIRE

LES **HUMAINS** GAGNENT LA PARTIE S'IL PARVIENNENT À FAIRE RETROUVER LEURS ESPRITS À SERGE ET À VINCENT (QUITTE À LES AVOIR MIS KO) TOUT AUTRE RÉSULTAT EST UNE VICTOIRE DES **MONSTRES**.

MISE EN PLACE DES TUNNELS

RETIREZ DE LA PILE LES TUILES DE CACHE (21) ET (22) ET LA TUILE DES ABIMES (26) : ELLE NE SONT PAS UTILISÉES POUR CE SCÉNARIO

RETIREZ DU PAQUET A LES TUILES DE SORTIE (27) ET DE CACHE (19) ET (20) ET METTEZ-LES DE CÔTÉ.

CONSTITUEZ UNE PREMIÈRE PILE B FACE CACHÉE AVEC 3 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARMI LES TUILES RESTANTES.

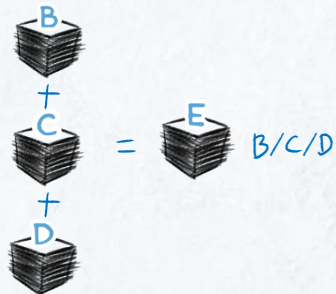
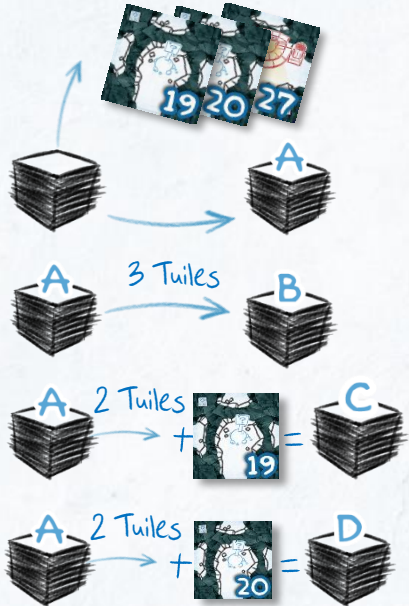
CONSTITUEZ UNE DEUXIÈME PILE C FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT 2 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARMI LES TUILES RESTANTES ET LA TUILE DE CACHE (19).

CONSTITUEZ UNE TROISIÈME PILE D FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT 2 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARMI LES TUILES RESTANTES ET LA TUILE DE CACHE (20).

PLACEZ LES TROIS PILES LES UNES SUR LES AUTRES DANS CET ORDRE : B, PUIS C ET POUR FINIR D EN DESSOUS. FINALEMENT, VOUS OBTENEZ UNE PIOCHE E DE 9 TUILES, DONT 2 SONT DES TUILES DE CACHE (19) ET (20).

TOUTES LES AUTRES TUILES ENCORE DE CÔTÉ NE SERONT PAS UTILISÉES POUR CE SCÉNARIO.

LA TUILE DE SORTIE (27) EST PLACÉE AU MILIEU DE LA TABLE ET LES HUMAINS SONT POSÉS DESSUS.



DÉBUT DE PARTIE



RÈGLES SPÉCIALES

LA TOURISTA DU COIN

CHACQUE FOIS QU'UNE TUILE DE CACHE (19) OU (20) EST PLACÉE, LE JOUEUR DES MONSTRES y POSE SERGE L'INDIGESTION OU VINCENT L'EMPOISONNÉ. ILS NE PEUVENT ENTRER EN JEU QUE DE CETTE MANIÈRE.

RÉVEIL DIFFICILE

LORSQUE SERGE L'INDIGESTION OU VINCENT L'EMPOISONNÉ EST MIS KO, IL REPREND CONSCIENCE :

1. LE JOUEUR HUMAIN EN PREND IMMÉDIATEMENT LE CONTRÔLE ET PREND LA FICHE DE COMBATTANT CORRESPONDANTE (VINCENT LE COUREUR OU SERGE LA BRUTE).
2. IL PLACE LA FIGURINE CORRESPONDANTE À L'ENDROIT OÙ SE TROUVAIT LE PERSONNAGE MIS KO. SI L'APPARITION DE CE COMBATTANT VA À L'ENCONTRE DE LA RÈGLE DE SATURATION, DÉPLACEZ-LE VERS UNE TUILE ADJACENTE.
3. LE JOUEUR DES MONSTRES PLACE UN PION DE BLESSURE SUR LA LIGNE D'ACTIVATION DE SON CHOIX DE LA FICHE DE CE COMBATTANT.
4. POUR FINIR, LE JOUEUR HUMAIN PLACE UN DÉ D'ACTIVATION SUR LA FICHE DE CE COMBATTANT SUR LA FACE DE SON CHOIX AFIN DE DÉTERMINER SES CARACTÉRISTIQUES JUSQU'À SA PROCHAINE PHASE DE PRÉPARATION. CE DERNIER NE POURRA ÊTRE JOUÉ NORMALEMENT QU'À PARTIR DE SA PROCHAINE PHASE DE PRÉPARATION.

SCÉNARIO 3



4



claustrophobia 1642½

LE BIG BOSS

D'APRÈS FRAPPER À LA TÊTE

UN SCÉNARIO DE CROC



ON A TROUVÉ LE CHEF DES MONSTRES. IL S'AGIT D'UNE CRÉATURE SINISTRE, POILUE ET PARTICULIÈREMENT DANGEREUSE (AVEC UNE AFFINITÉ POUR LES REPTILES) ; MAIS SI ON S'EN DÉBARRASSE, SES COPAINS DEVRAIENT PARTIR AUSSI.

ILS VEULENT S'ATTAQUER AU PATRON? ILS SONT PAS BIEN DANS LEUR TÊTE CES HUMAINS... JE VAIS CHERCHER LES COLLÈGUES ET DU POP-CORN.



LES HUMAINS:

- BERTHE LA MANDALE
- VINCENT LE COUREUR
- SERGE LA BRUTE
- ÉQUIPÉ D'UNE TORCHE
- MARTIN LE BOUCLIER
- 2 CARTES INSTINCT
- PIOCHÉES AU HASARD



LES MONSTRES:

- COMMENCENT AVEC 4 PIONS MENACE
- NOS Z'AMIS LES TROGLODYTES
- REX ET ROCKY, LES MOLOSSES
- KRISTOFER LE TAULIER



A PRÉVOIR :

- PION ET PISTE COMPTE-TOUR
- PION DIRECTION



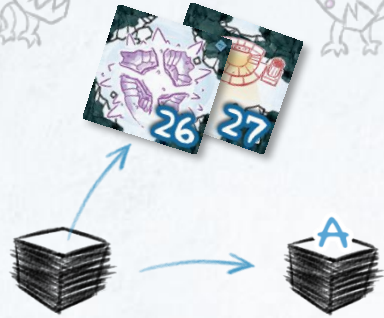
CONDITIONS DE VICTOIRE

LES HUMAINS GAGNENT LA PARTIE S'IL PARVIENNENT À METTRE KO KRISTOFER. TOUT AUTRE RÉSULTAT EST UNE VICTOIRE DES MONSTRES.

(EN FAIT, DANS LES DEUX CAS, ON CONSIDÈRE QUE C'EST KRISTOFER QUI A GAGNÉ PARCE QU'IL AVAIT CERTAINEMENT PRÉVU CE RÉSULTAT JUSTE POUR PRÉPARER SA VENGEANCE.)

MISE EN PLACE DES TUNNELS

RETIREZ DU PAQUET A LES TUILES DES ABIMES (26) ET DE SORTIE (27) ET METTEZ-LES DE CÔTÉ. LA TUILE DE SORTIE (27) EST PLACÉE AU MILIEU DE LA TABLE ET LES HUMAINS SONT POSÉS DESSUS.



DÉBUT DE PARTIE



RÈGLES SPÉCIALES

DÉTECTION DU MAL

AFIN DE TROUVER LEUR CIBLE, LES HUMAINS S'AIDENT D'UN DÉTECTEUR DE MÉCHANCÉTÉ QUI DÉTECTE LE MAL ET LEUR INDIQUE LE CHEMIN À SUIVRE.

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 8, LA PROCHAINE TUILE N'EST PAS PLOCHÉE AU HASARD MAIS LE JOUEUR DES MONSTRES PREND LA TUILE DES ABIMES (26) ET LA PLACE COMME DERNIÈRE TUILE.

GARDE RAPPROCHÉE

CHAQUE FOIS QU'UNE TUILE EST PLACÉE EN JEU (SAUF LA TUILE DES ABIMES (26)), LE JOUEUR DES MONSTRES PEUT Y POSER AUTANT DE TROGLODYTES QU'IL LE DÉSIRE EN PAYANT 1 MENACE PAR TROGLODYTE (ET EN RESPECTANT UNIQUEMENT LA RESTRICTION DE SATURATION).

L'ANTRE DU BIG BOSS

LORSQUE LA TUILE DES ABIMES (26) EST PLACÉE EN JEU, LE JOUEUR DES MONSTRES Y POSE KRISOFER. KRISOFER NE PEUT ENTRER EN JEU QUE DE CETTE MANIÈRE.

AUCUN TROGLODYTE NE PEUT ÊTRE PLACÉ SUR LA TUILE DES ABIMES (26), LA PRÉSENCE DE KRISOFER ÉTANT TROP TERRIFIANTE POUR QUE CES CRÉATURES L'APPROCHENT D'AUSI PRÈS.

NIDS À BESTIOLES

CHAQUE FOIS QU'UNE TUILE DE CACHE (19 À 22) EST PLACÉE EN JEU, LE JOUEUR DES MONSTRES Y POSE 2 TROGLODYTES GRATUITEMENT.

SCÉNARIO 4



4

claustrophobia 1642½

BOUCHER LES TROUS

D'APRÈS PURIFIER PAR LE FEU

UN SCÉNARIO DE CROC



IL EST DE NOTORIÉTÉ PUBLIQUE QUE LES MONSTRES NAISSENT DANS LES TROUS QU'IL Y A DANS LE SOL. ALORS IL SUFFIT DE LES BOUCHER ET LE PROBLÈME SERA RÉGLÉ.

IL VA FALLOIR DE NOUVEAU REPOUSSER CES ENVAHISSEURS. QU'EST CE QU'ILS ONT CES HUMAINS À VENIR CHEZ NOUS ET BOUCHER NOS TROUS ?



LES HUMAINS:

- MARCELINE L'INSPIRANTE
- LÉON LE TROMBLON
- SERGE LA BRUTE
- MARTIN LE BOUCLIER



LES MONSTRES:

- COMMENCENT AVEC 6  PIONS MENACE
- NOS Z'AMIS LES TROGLODYTES
- MARIE-THÉRÈSE LA NOUNOU
- RUPPERT LE CONCIERGE



A PRÉVOIR :

- 3 PIONS EFFET-DÉCLENCHÉ



CONDITIONS DE VICTOIRE

LES HUMAINS GAGNENT S'IL PARVIENNENT À BOUCHER LES 3 GROS TROUS (VOIR LA RÈGLE SPÉCIALE LES GROS TROUS) ET QU'UN DE LEURS COMBATTANTS SE TROUVE SUR LA TUILE DE SORTIE (27).
TOUT AUTRE RÉSULTAT EST UNE VICTOIRE DES MONSTRES.

MISE EN PLACE DES TUNNELS

- RETIREZ DU PAQUET LES TUILES DE CACHE (21), DE SORTIE (27), DE COULOIR (46 À 48) ET DE PENTACLE (26) ET METTEZ-LES DE CÔTÉ.

- CONSTITUEZ UNE PILE **B** FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT LES 8 TUILES SUIVANTES :

LA TUILE D'ALARME (3)

LA TUILE DE FONTAINE (17)

LES TUILES DE CACHE (19 & 20)

LA TUILE DE CAVERNE (25)

LES TUILES DE TANIÈRE (28 & 29)

LA TUILE DE SANCTUAIRE (35)

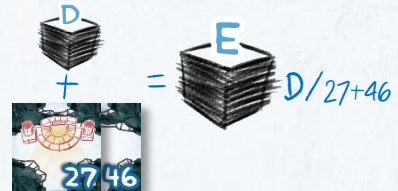
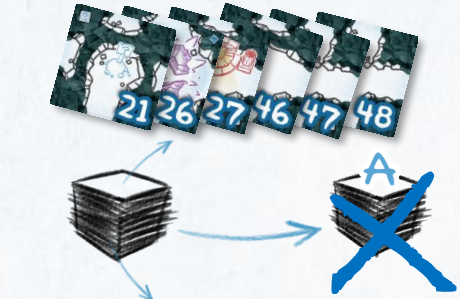
- RETIREZ 3 TUILES DE CETTE PILE **B** ET MÉLANGEZ-LES AVEC LA TUILE DE CACHE (21) POUR OBTENIR LA PILE **C**. PUIS REMETTEZ CES 4 TUILES SOUS LA PILE **B**. VOUS OBTENEZ UNE PILE **D** DE 9 TUILES AVEC AU MOINS UNE TUILE DE CACHE PARMI LES 4 DERNIÈRES.

- MÉLANGEZ LA TUILE DE SORTIE (27) AVEC LA TUILE COULOIR (46). PLACEZ-LES ENSUITE SOUS LA PILE **D** POUR FORMER UNE PILE **E** DE ONZE TUILES.

- LA TUILE DES ABÎMES (26) EST PLACÉE AU MILIEU DE LA TABLE ET LES HUMAINS SONT POSÉS DESSUS.

- GARDEZ À PORTÉE DE MAIN DEUX TUILES DE COULOIR (47 ET 48).

- TOUTES LES AUTRES TUILES ENCORE DE CÔTÉ NE SERONT PAS UTILISÉES POUR CE SCÉNARIO.



DÉBUT DE PARTIE



RÈGLES SPÉCIALES

LES GROS TROUS

LES TUILES DE CACHE (19 À 21) REPRÉSENTENT LES GROS TROUS QUI PRODUISENT DES TROGLODYTES (APPAREMMENT...). ILS DOIVENT ÊTRE REBOUCHÉS. SEULS SERGE OU MARTIN PEUVENT LE FAIRE. DÈS QUE SERGE (OU MARTIN) ENTRE SUR UNE TUILE DE CACHE (19 À 21), LE TROU EST BOUCHÉ. IL N'A PAS BESOIN DE TERMINER SON DÉPLACEMENT SUR LA TUILE. PLACEZ UN PION D'EFFET-DÉCLENCHÉ SUR LA TUILE.

LE LOCAL DU CONCIERGE

LORSQUE LA DEUXIÈME TUILE DE CACHE EST PLACÉE EN JEU, LE JOUEUR DES MONSTRES y POSE LE CONCIERGE. RUPPERT NE PEUT ENTRER EN JEU QUE DE CETTE MANIÈRE.

CUL-DE-SAC

SI LE PLATEAU DE JEU N'A PLUS AUCUNE SORTIE NON EXPLORÉE ET QU'IL RESTE DES TUILES DANS LA PILE, REPLACEZ LA TUILE QUI VIENT D'ÊTRE PIOCHÉE EN DESSOUS DE LA PILE ET UTILISEZ À LA PLACE UNE DES TUILES DE COULOIR (47 ET 48) GARDÉES DE CÔTÉ AU DÉBUT DE LA PARTIE.

SCÉNARIO 5



4

claustrophobia 1642½

CHASSE AUX SORCIÈRES

D'APRÈS L'ÂME DU DÉMON

UN SCÉNARIO DE CROC



C'EST L'HEURE DE LA CHASSE À LA SORCIÈRE ! IL PARAÎT QU'ELLE EST INVULNÉRABLE, MAIS ON VA BIEN TROUVER UNE SOLUTION EN COURS DE ROUTE.

IL NE FAUT PAS QUE LES HUMAINS TOUCHENT AU CHAUDRON... ORDRES DE LA SORCIÈRE. SINON... SINON QUOI? EXACTEMENT !



LES HUMAINS:

- MARCELINE LA CARABINE
- VINCENT LE COUREUR ÉQUIPÉ D'UN SAVON DE MARSEILLE
- ANATOLE LE TÊMÉRAIRE ÉQUIPÉ D'EXPLOSIFS
- SERGE LA BRUTE ÉQUIPÉ DE SCHNAPS
- 1 CARTE **INSTINCT** PIOCHÉE AU HASARD



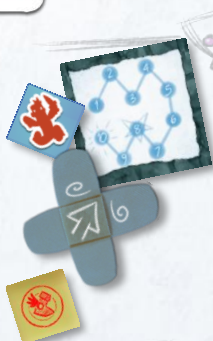
LES MONSTRES:

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



A PRÉVOIR :

- PION ET PISTE COMPTE-TOUR
- PION DIRECTION
- PION DE TALENT INSAISSISSABLE



CONDITIONS DE VICTOIRE

LES HUMAINS GAGNENT LA PARTIE S'IL PARVIENNENT À METTRE KO SAMANTHA. TOUT AUTRE RÉSULTAT EST UNE VICTOIRE DES MONSTRES.

MISE EN PLACE DES TUNNELS

LES TUILES DE CACHE (20 À 22) NE SONT PAS UTILISÉES POUR LA PARTIE ET SONT RANGÉES DANS LA BOÎTE.
 RETIREZ DU PAQUET À LES TUILES DE CACHE (19), DE SORTIE (27) ET DES ABÎMES (26) ET METTEZ-LES DE CÔTÉ.
 LA TUILE DE SORTIE (27) EST PLACÉE AU MILIEU DE LA TABLE ET LES HUMAINS SONT POSÉS DESSUS.



DÉBUT DE PARTIE



RÈGLES SPÉCIALES

DÉTECTION DU MAL

AFIN DE TROUVER LEUR CIBLE, LES HUMAINS S'AIDENT D'UN DÉTECTEUR DE MÉCHANCÉTÉ QUI DÉTECTE LE MAL ET LEUR INDIQUE LE CHEMIN À SUIVRE (ET QUI MARCHE VACHEMENT BIEN).

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.

SI CETTE DERNIÈRE NE POSSÈDE PAS D'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 8, LA PROCHAÎNE TUILE N'EST PAS PIOCHÉE AU HASARD MAIS LE JOUEUR DES MONSTRES PREND LA TUILE DES ABIMES (26) À LA PLACE.

UN VRAI LABYRINTHE

IL DOIT TOUJOURS Y AVOIR AU MOINS DEUX ISSUES NON EXPLORÉES SUR LE PLATEAU. SI LE PLACEMENT D'UNE TUILE IMPLIQUE LE CONTRAIRE, DÉFAUSSEZ-LA ET PIOCHEZ-EN UNE AUTRE.

LA CABANE DE LA SORCIÈRE

LORSQUE LA TUILE DES ABIMES (26) EST PLACÉE EN JEU, LE JOUEUR DES MONSTRES Y POSE LA SORCIÈRE. SAMANTHA NE PEUT ENTRER EN JEU QUE DE CETTE MANIÈRE.

TANT QUE LE CHAUDRON DE SAMANTHA N'EST PAS RENVERSÉ OU DÉTRUIT, ELLE NE PEUT SUBIR AUCUNE TOUCHE ET POSSÈDE LE TALENT INSAISSISSABLE. (PLACEZ UN PION DE TALENT INSAISSISSABLE SUR LA FICHE DE SAMANTHA POUR VOUS EN SOUVENIR).

LE CHAUDRON

LORSQUE LA TUILE DES ABIMES (26) EST PLACÉE EN JEU, LE JOUEUR DES MONSTRES PLACE UNE TUILE DE CACHE (19) DE MANIÈRE ADJACENTE À UNE TUILE DÉJÀ EN JEU (AVEC ACCÈS, SINON C'EST DE LA TRICHE). LE CHAUDRON S'Y TROUVE.

À LA FIN DE SON ACTIVATION, UN HUMAIN PEUT RENVERSER LE CHAUDRON S'IL EST SUR CETTE TUILE ET QU'ELLE NE CONTIENT AUCUN MONSTRE. LES EXPLOSIFS PEUVENT AUSSI DÉTRUIRE LE CHAUDRON SI L'EFFET EST DÉCLENCHÉ SUR LA TUILE OÙ SE TROUVE LE CHAUDRON.

LA SORCIÈRE NE PEUT PAS ENTRER SUR LA TUILE QUI CONTIENT LE CHAUDRON (PERSONNE NE SAIT POURQUOI, ET PERSONNE N'A RÉELLEMENT ENVIE DE SAVOIR).

SCÉNARIO 6



4

claustrophobia 1642½

RICHARD FAIT DE LA MAGIE

D'APRÈS LE RITUEL

UN SCÉNARIO DE CROC



ÇA VA PRENDRE UN PEU DE TEMPS À RICHARD POUR LANCER SON SORT DE LUMIÈRE NIVEAU XLII (VU QUE LUI MÊME N'EST QUE NIVEAU I), MAIS QUAND CE SERA LANCÉ ÇA DEVRAIT FAIRE LE MÉNAGE COMME IL FAUT.

HO NON ! PAS DE LUMIÈRE DANS NOS TUNNELS ! EMPÊCHEZ LE PTIT FRÈRE DE LIRE SON LIVRE !

... ET PRENEZ GARDE DE NE PAS GLISSER, CES HUMAINS ONT APPORTÉ UNE ARME ENCORE PLUS TERRIBLE QUE CE QU'ON PENSAIT.



LES HUMAINS:

- LÉON LE TROMBLON
- VINCENT LE COUREUR
- SERGE LA BRUTE
- MARTIN LE BOUCLIER



LES MONSTRES:

- COMMENCENT AVEC 4 PIONS MENACE
- NOS Z'AMIS LES TROGLODYTES
- RUPPERT LE CONCIERGE



A PRÉVOIR :

- PION ET PISTE COMPTE-TOUR



- 4 PIONS COLÈRE



- 2 PIONS IMPOSANT



- 3 PIONS SCEAU SAVONNEUX



- PION RICHARD LE PTIT FRÈRE



CONDITIONS DE VICTOIRE

LES HUMAINS GAGNENT LA PARTIE SI RICHARD A PU LANCER SON SORT DE LUMIÈRE.

LES MONSTRES GAGNENT LA PARTIE S'IL PARVIENNENT À DÉTRUIRE LE LIVRE DE RICHARD.

MISE EN PLACE DES TUNNELS...

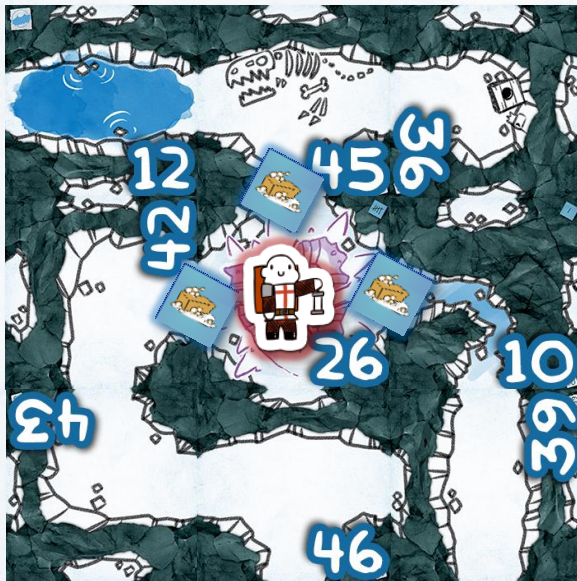
- RICHARD EST PLACÉ SUR LA TUILE DES ABÎMES (26) MAIS N'EST UTILISÉ QUE POUR RAPPELER AU JOUEUR DES MONSTRES LE BUT DE SON ATTAQUE. IL NE PARTICIPE EN AUCUN CAS AU JEU. IL N'EST PAS CONSIDÉRÉ COMME UN COMBATTANT.
- LE JOUEUR HUMAIN PLACE LES HUMAINS SUR LA OU LES TUILES DE SON CHOIX.
- PLACEZ UN PION DE SCEAU SAVONNEUX À CHAQUE ISSUE INDICUÉE SUR LE PLAN (3 AU TOTAL).
- TOUTES LES TUILES NON UTILISÉES SONT RANGÉES DANS LA BOÎTE.
- RETIREZ LES DEUX CARTES DE TROGLODYTE CORIACE DU PAQUET DES CARTES D'ÉVÉNEMENT.



...ET DÉBUT DE PARTIE

- PLAN DES TUNNELS

12	45	36
42	26	10
43	46	39



RÈGLES SPÉCIALES

LIEU CLOS

AUCUNE EXPLORATION N'EST POSSIBLE DURANT CE SCÉNARIO.

LE JOUEUR DES **MONSTRES** NE PEUT PAS UTILISER LE POUVOIR CHARGE SOURNOISE DE LA PLANCHE DE LA DESTINÉE.

LANCER LE SORT

LE PION COMPTE-TOUR EST UTILISÉ POUR CALCULER LE TEMPS QUE PASSE RICHARD À LANCER SON SORT. AU DÉBUT DE PARTIE, LE JOUEUR **HUMAIN** LE PLACE SUR LA CASE 1 DE LA PISTE COMPTE-TOUR. À LA FIN DE CHAQUE TOUR DU JOUEUR DES **MONSTRES**, IL DÉPLACE LE PION D'UNE CASE. LORSQUE LE PION COMPTE-TOUR ARRIVE SUR LA CASE 10, RICHARD RÉUSSE À LANCER SON SORTILÈGE ET LE JOUEUR **HUMAIN** GAGNE LA PARTIE.

DÉTRUIRE LE LIVRE

DÈS QU'UN TROGLODYTE ENTRE SUR LA TUILE DES ABIMES (26), IL EST IMMÉDIATEMENT RETIRÉ DU PLATEAU, LA PROPRIÉTÉ DU LIEU LE METTANT KO SUR LE COUP.

LE JOUEUR DES **MONSTRES** RÉCUPÈRE ET CONSERVE LE PION DE SCEAU SAVONNEUX CORRESPONDANT À L'ISSUE PAR LAQUELLE LE TROGLODYTE EST ENTRÉ (SI CELUI-CI EST ENCORE SUR LE PLATEAU).

ENSUITE, IL LANCE UN DÉ DE COMBAT. CHAQUE PION DE SCEAU SAVONNEUX EN SA POSSESSION LUI PERMET D'AJOUTER UN BONUS DE 2 À SON JET.

SI LE RÉSULTAT EST SUPÉRIEUR OU ÉGAL À 10, LE LIVRE DE RICHARD EST DÉTRUIT ET LE JOUEUR DES **MONSTRES** GAGNE LA PARTIE.

LA PROPRIÉTÉ SURNATURELLE DU SANCTUAIRE DE RICHARD FAIT QUE LES AUTRES **MONSTRES** NE PEUVENT TOUT SIMPLEMENT PAS PÉNÉTRER SUR LA TUILE DES ABIMES (26).

ÉNERGIE DU DESESPOIR

DÈS QUE LE JOUEUR DES **MONSTRES** REÇOIT SON DEUXIÈME PION DE SCEAU SAVONNEUX, TOUS LES **HUMAINS** GAGNENT LE TALENT IMPOSANT JUSQU'À LA FIN DE LA PARTIE. LE JOUEUR **HUMAIN** PLACE DONC UN PION DE TALENT IMPOSANT SUR LES FICHES DE VINCENT ET LÉON.

DÈS QUE LE JOUEUR DES **MONSTRES** REÇOIT SON TROISIÈME PION DE SCEAU SAVONNEUX, TOUS LES **HUMAINS** GAGNENT +1 EN ATTAQUE JUSQU'À LA FIN DE LA PARTIE. LE JOUEUR **HUMAIN** PLACE UN PION DE COLÈRE SUR CHACUNE DE SES FICHES DE COMBATTANT.

SCÉNARIO 7



4

claustrophobia 1642½

COMBATTRE LE MAL PAR LE MAL

D'APRÈS LES RACINES DU MAL

UN SCÉNARIO DE PHILIPPE MASSON



ON VA METTRE DU SAVON UN PEU PARTOUT DANS LE REPAIRE DE LEUR CHEF, IL N'AURA D'AUTRE CHOIX QUE DE SE MONTRER ET ON POURRA S'OCCUPER DE LUI... FAUT JUSTE FAIRE ATTENTION ; CE SAVON SEMBLE TRÈS URTICANT...

ON VA SE GLISSER DANS LEUR DOS ET LES ATTAQUER LORSQU'ILS S'Y ATTENDENT LE MOINS. LE PATRON EST SUR LE COUP ET ÇA VA PAS ÊTRE BEAU À VOIR.



LES HUMAINS:

- TOM LE FURIEUX ÉQUIPÉ D'UNE **ENDIVE**
- LÉON LE TROMBLON
- VINCENT LE COUREUR ÉQUIPÉ D'UN **SAVON DE MARSEILLE**
- MARTIN LE BOUCLIER
- CLAUDE, LA BARBARE



LES MONSTRES:

- COMMENCENT AVEC 6  PIONS MENACE
- NOS Z'AMIS LES TROGLODYTES
- REX ET ROCKY, LES MOLOSSES
- KRISTOFER LE TAULIER



A PRÉVOIR :

- 3 PIONS SCEAU SAVONNEUX



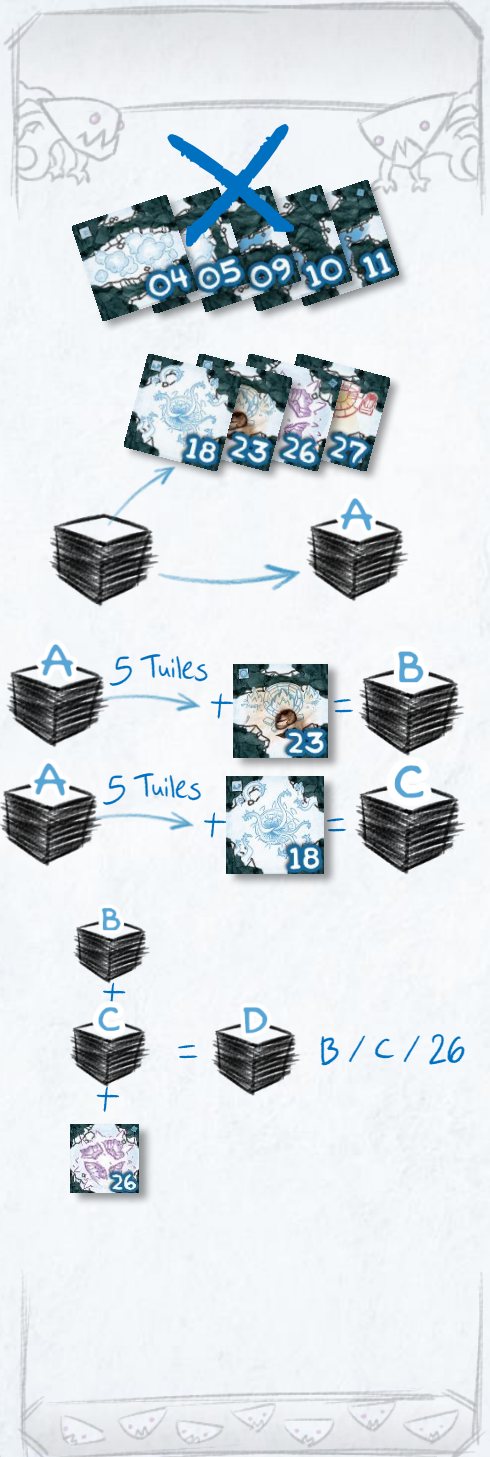
CONDITIONS DE VICTOIRE

LES **HUMAINS** GAGNENT LA PARTIE S'IL PARVIENNENT À METTRE KO KRISTOFER. TOUT AUTRE RÉSULTAT EST UNE VICTOIRE DES **MONSTRES**.

(QUEL QUE SOIT L'ISSUE DE LA PARTIE, ON PEUT CONSIDÉRER QUE C'EST KRISTOFER QUI GAGNE LA PARTIE, PARCE QU'IL AVAIT CERTAINEMENT DÉJÀ TOUT PRÉVU.)

MISE EN PLACE DES TUNNELS

- LES TUILES DE BRUME (4 ET 5) ET DE COULOIR (9 À 11) NE SONT PAS UTILISÉES POUR LA PARTIE ET SONT RANGÉES DANS LA BOÎTE.
- RETIREZ DU PAQUET **A** LES TUILES DE FOSSE CARNASSIÈRE (18), DU PUIT (23), DES ABIMES (26) ET DE SORTIE (27) ET METTEZ-LES DE CÔTÉ.
- CONSTITUEZ UNE PREMIÈRE PILE **B** FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT 5 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARMI LES TUILES RESTANTES AVEC LA TUILE DU PUIT (23).
- CONSTITUEZ UNE SECONDE PILE **C** FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT 5 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARMI LES TUILES RESTANTES AVEC LA TUILE DE FOSSE CARNASSIÈRE (18).
- PLACEZ LA PILE **C** SUR LA **B**. PLACEZ LA TUILE DES ABIMES (26) EN DESSOUS. VOUS OBTENEZ UNE PILE **D** DE 13 TUILES AVEC LA TUILE DES ABIMES (26) EN DERNIÈRE POSITION.
- LA TUILE DE SORTIE (27) EST PLACÉE AU MILIEU DE LA TABLE ET LES HUMAINS SONT POSÉS DESSUS.
- TOUTES LES TUILES NON UTILISÉES SONT RANGÉES DANS LA BOÎTE.



DÉBUT DE PARTIE



RÈGLES SPÉCIALES

ÉTALER DU SAVON (ACTION)

LORSQU'UN HUMAIN EST SUR LA TUILE DE FOSSE CARNASSIÈRE (18) OU DE PUIITS (23), IL PEUT FAIRE L'ACTION **ÉTALER DU SAVON**.

ET SUR LA TUILE DES ABIMES (26), SEUL TOM LE FURIEUX PEUT LE FAIRE.

UN HUMAIN NE PEUT PAS **ÉTALER DU SAVON** SUR UNE TUILE OÙ IL Y A DÉJÀ UN PION DE SCEAU SAVONNEUX.

SI UN HUMAIN FAIT L'ACTION **ÉTALER DU SAVON**, LE JOUEUR HUMAIN PLACE UN PION DE SCEAU SAVONNEUX SUR SA TUILE PUIS, PLACE DEUX PIONS DE DÉGÂT DANS L'EMPLACEMENT DES LIGNES D'ACTIVATION DE SON CHOIX DE CE COMBATTANT.

POUR LES PETITS MALIN, IL EST À NOTER QUE LE TALENT RÉSISTANT NE PEUT PAS ÊTRE UTILISÉ LORS D'UNE ACTION **ÉTALER DU SAVON**. FICHU DOSAGE... ON NE PEUT PAS LE TOUCHER SANS SE BRÛLER...

APPELER LE PATRON

POUR INVOQUER KRISTOFER, LES HUMAINS DOIVENT AVOIR POSER LES 3 PIONS SCEAU SAVONNEUX SUR LES TROIS TUILES SUIVANTES : FOSSE CARNASSIÈRE (18), PUIITS (23) ET PENTACLE (26). KRISTOFER ENTRE ALORS EN JEU SUR LA TUILE DES ABIMES (26).

SI LE TAILIER NE PEUT PAS ENTRER EN JEU SUR LA TUILE DES ABIMES (26) À CAUSE DE L'INDICE DE SATURATION, LE JOUEUR DES MONSTRES CHOISIT ET SACRIFIE UN DE SES MONSTRES PRÉSENTS SUR LA TUILE POUR FAIRE DE LA PLACE AU BOSS.

PLOT TWIST

SI TOM LE FURIEUX EST MIS KO, KRISTOFER ENTRE EN JEU IMMÉDIATEMENT SUR LA TUILE OÙ SE TROUVAIT TOM.

SI KRISTOFER NE PEUT PAS ENTRER EN JEU À CAUSE DE L'INDICE DE SATURATION, ON FAIT DE LA PLACE COMME INDiqué UN PEU PLUS HAUT.

KRISTOFER LE TAILIER NE PEUT ENTRER EN JEU QUE D'UNE DE CES DEUX MANIÈRES.

ANIMAL DE COMPAGNIE

LES MONSTRES SONT IMMUNISÉS AUX EFFETS DE LA TUILE DE FOSSE CARNASSIÈRE (18).

SCÉNARIO 8



4

claustrophobia 1642½

PILLAGE !

D'APRÈS PILLAGE

UN SCÉNARIO DE PHILIPPE MASSON



ON A TROUVÉ UNE CARTE AU TRÉSOR ! BON... C'EST TRÈS MAL DESSINÉ,... ET Y A ÉCRIT « ATTENTION AU FANTÔME » AU DOS MAIS... QUI EST AVEC MOI?

LES HUMAINS SONT VENUS POUR VOLER LE TRÉSOR DE GASPARD ! IL N'EN A PLUS VRAIMENT BESOIN DEPUIS QUE C'EST FANTÔME, MAIS C'EST PAS UNE RAISON POUR LES LAISSER FAIRE.



LES HUMAINS:

- LÉON LE TROMBLON
- VINCENT LE COUREUR
- MARTIN LE BOUCLIER
- CLAUDE LA BARBARE
- LOUISE LA ROUBLARDE



LES MONSTRES:

- COMMENCENT AVEC 6 PIONS MENACE
- NOS Z'AMIS LES TROGLODYTES
- REX ET ROCKY, LES MOLOSSES
- GASPARD LE FANTÔME



A PRÉVOIR :

- 3 PIONS SAC



CONDITIONS DE VICTOIRE

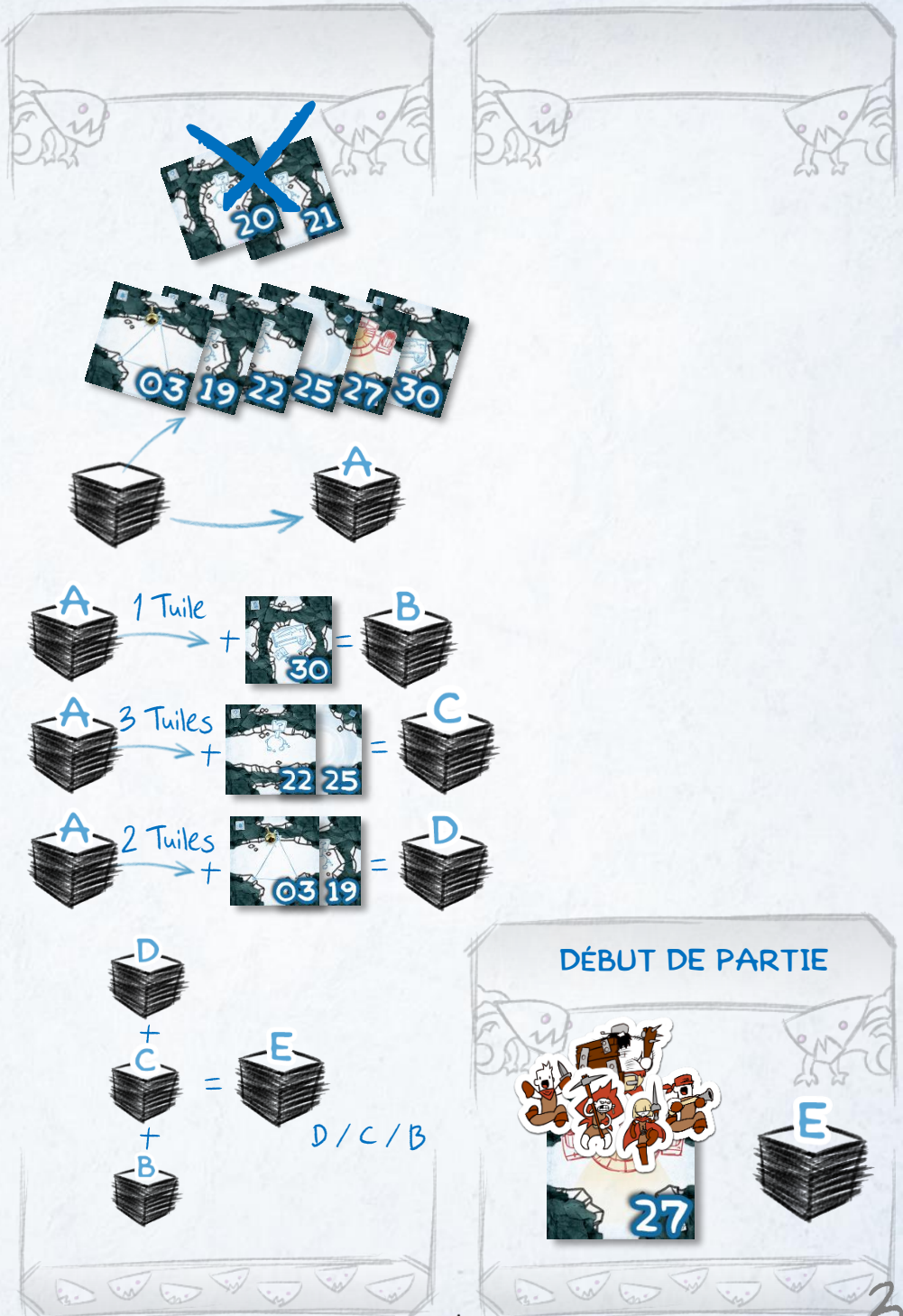
LES HUMAINS GAGNENT LA PARTIE S'IL PARVIENNENT À FAIRE SORTIR 2 COMBATTANTS QUI PORTENT UN SAC. SI LES HUMAINS PARVIENNENT À FAIRE SORTIR 1 COMBATTANT QUI PORTE UN SAC, C'EST UNE ÉGALITÉ. TOUT AUTRE RÉSULTAT EST UNE VICTOIRE DES MONSTRES.

MISE EN PLACE DES TUNNELS

- LES TUILES DE CACHE (20 & 21) NE SONT PAS UTILISÉES POUR LA PARTIE ET SONT RANGÉES DANS LA BOÎTE.
- RETIREZ DU PAQUET A LES TUILES DE SORTIE (27), DU TOMBEAU (30), DE CAVERNE (25), D'ALARME (3) AINSI QUE LES TUILES DE CACHE (19 & 22) ET METTEZ-LES DE CÔTÉ.
- CONSTITUEZ UNE PREMIÈRE PILE B FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT UNE TUILE PIOCHÉE AU HASARD PARMIS LES TUILES RESTANTES AVEC LA TUILE DU TOMBEAU (30).
- CONSTITUEZ UNE DEUXIÈME PILE C FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT 3 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARMIS LES TUILES RESTANTES AVEC LA TUILE DE CAVERNE (25) ET LA TUILE DE CACHE (22). POSEZ LA PILE C SUR LA PILE B POUR FORMER LA PILE D.
- CONSTITUEZ UNE TROISIÈME PILE D FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT 2 TUILES PIOCHÉES AU HASARD AVEC LA TUILE D'ALARME (03) ET LA TUILE DE CACHE (19).
- EMPILEZ LES PILE D SUR LA PILE C ET SUR LA PILE B. VOUS OBTENEZ UNE PILE E DE 11 TUILES AVEC LA TUILE DU TOMBEAU (30) PARMIS LES 2 DERNIÈRES.
- LA TUILE DE SORTIE (27) EST PLACÉE AU CENTRE DE LA TABLE ET LES HUMAINS SONT POSÉS DESSUS.
- TOUTES LES TUILES NON UTILISÉES SONT RANGÉES DANS LA BOÎTE.
- RETIREZ DU PAQUET DE CARTES D'ÉQUIPEMENT LES DEUX CARTES D'ENDIVE ET CELLE DU SCEPTRE ANCIEN. MÉLANGEZ LES CARTES RESTANTES POUR CONSTITUER LA PIOCHE DE CARTE D'ÉQUIPEMENT.



SCÉNARIO 9



claustrophobia 1642 1/2

RÈGLES SPÉCIALES

DANS LE SAC (ACTION)

UN **HUMAIN** QUI SE TROUVE SUR LA TUILE DU TOMBEAU (30) PEUT SE REMPLIR UN SAC AVEC DES TRÉSORS QUI TRAINENT UN PEU PARTOUT SUR LA TUILE. LE JOUEUR **HUMAIN** PLACE UN PION SAC SUR LE SOCLE DE CE COMBATTANT. UN PION SAC N'EST PAS TRANSMISSIBLE. SI UN COMBATTANT AVEC UN SAC EST MIS KO, CE PION EST RETIRÉ DU JEU.

ÇA NE SE REFUSE PAS

LORSQU'UN COMBATTANT EXPLORE UNE TUILE DE CACHE, LE JOUEUR **HUMAIN** PEUT PIOCHER 2 CARTES D'ÉQUIPEMENT. IL EN CHOISIT UNE QU'IL AFFECTE IMMÉDIATEMENT À CE COMBATTANT PUIS DÉFAUSSE LA SECONDE. UN MÊME COMBATTANT NE PEUT PAS ÊTRE ÉQUIPÉ DE DEUX CARTES D'ÉQUIPEMENT IDENTIQUES.

ON Y EST PRESQUE

UN **HUMAIN** PORTEUR D'UN PION SAC SUR LA TUILE DE SORTIE (27) PEUT LA QUITTER GRATUITEMENT AU DÉBUT OU À LA FIN DE SON ACTIVATION ET EST RETIRÉ DU JEU.

ANTI-DEMI-TOUR

LORS DE L'EXPLORATION DE LA DERNIÈRE ISSUE NON EXPLORÉE PRÉSENTE SUR LE PLATEAU, SI C'EST UNE TUILE AVEC UNE SEULE ISSUE, AUTRE QUE LA TUILE DU TOMBEAU (30), QUI EST RÉVÉLÉE, ELLE EST DÉFAUSSEE ET REMPLACÉE PAR LA TUILE SUIVANTE DE LA PILE.

LE PLACARD À TORCHONS

GASPARD NE PEUT ENTRER EN JEU QUE SUR LA TUILE DU TOMBEAU (30) ET EN IGNORANT LES RESTRICTIONS DE TUILE LIBRE ET TUILE AVEC ISSUE. GASPARD NE PEUT ENTRER EN JEU QUE DE CETTE MANIÈRE.

LIEN AVEC LES TORCHONS

À LA FIN DU TOUR DU JOUEUR DES **MONSTRES**, SI GASPARD NE SE TROUVE PAS SUR LA TUILE DU TOMBEAU (30), IL SUBIT UNE TOUCHE POUR CHAQUE TUILE QUI LE SÉPARE DE LA TUILE DE TOMBEAU (30).

...ON PREND TOUT

D'APRÈS LES RELIQUES

UN SCÉNARIO DE PHILIPPE MASSON



SI VOUS VOYEZ DES TRÉSORS,
QUOI QUE CE SOIT QUI BRILLE :
HOP, DANS UN SAC ET ON
EMBARQUE.

MAIS ! MAIS C'EST À NOUS ÇA !



LES HUMAINS:

- PAUL LE MARTEAU
ÉQUIPÉ D'UNE TORCHE
- LÉON LE TROMBLON
- MARTIN LE BOUCLIER
- LOUISE LA ROUBLARDE
ÉQUIPÉE D'UN SAVON DE MARSEILLE



LES MONSTRES:

- COMMENCENT AVEC 4 PIONS MENACE
- NOS Z'AMIS LES TROGLODYTES
- REX ET ROCKY, LES MOLOSSES
- JO LE MASQUE



A PRÉVOIR :

- 3 PIONS SAC



- PION DE COLÈRE



CONDITIONS DE VICTOIRE

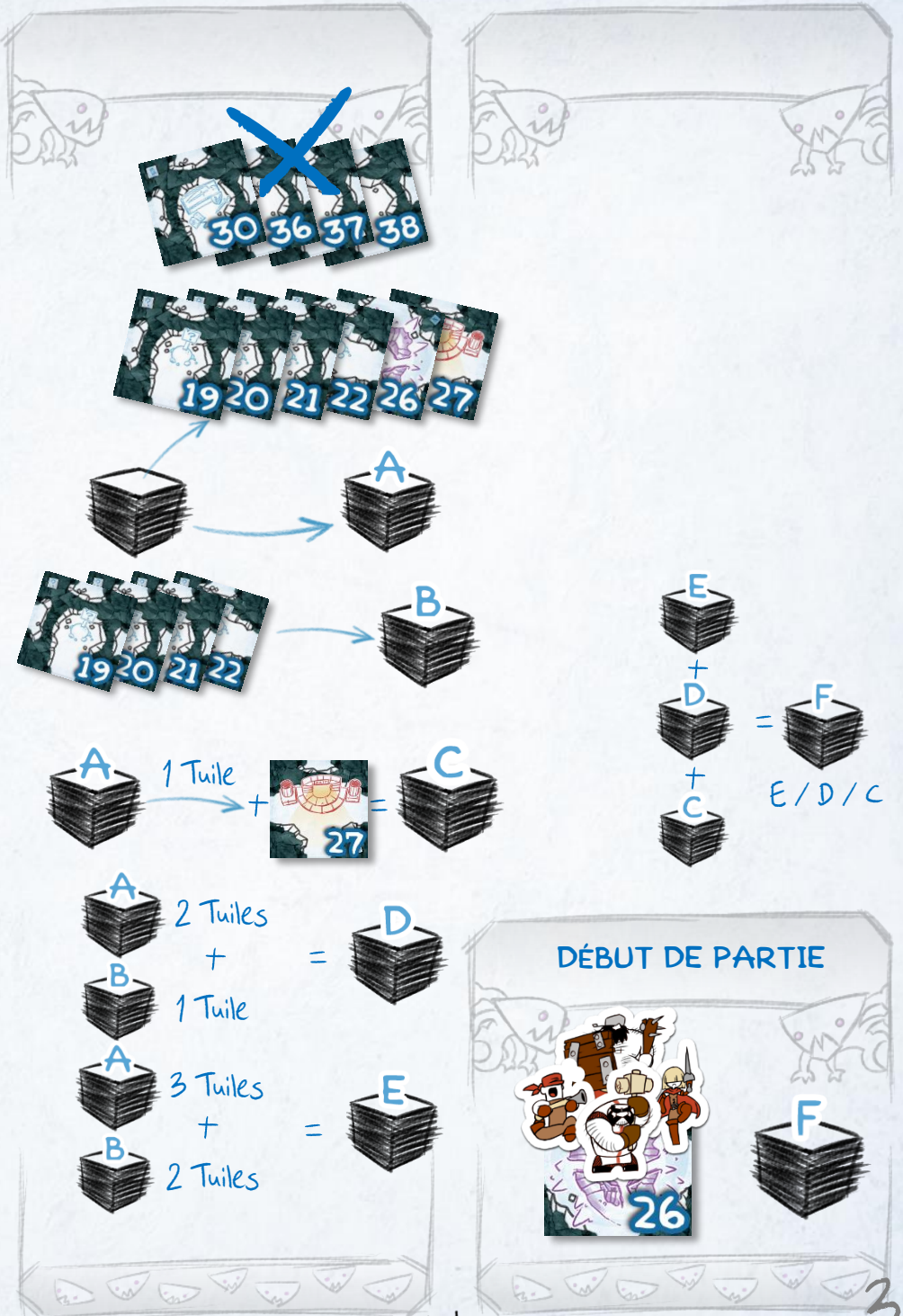
LES HUMAINS GAGNENT S'IL
PARVIENNENT À FAIRE SORTIR AU
MOINS 2 SACS.

SI LES HUMAINS NE PARVIENNENT À
FAIRE SORTIR QU'UN SEUL SAC, C'EST
UNE ÉGALITÉ.

TOUT AUTRE RÉSULTAT EST UNE
VICTOIRE DES MONSTRES.

MISE EN PLACE DES TUNNELS

- LA TUILE DU TOMBEAU (30) ET DE COULOIR (36 À 38) NE SONT PAS UTILISÉES POUR LA PARTIE ET EST RANGÉE DANS LA BOÎTE.
- RETIREZ DU PAQUET A LES TUILES DE SORTIE (27), DES ABIMES (26), AINSI QUE DE CACHE (19 À 22) METTEZ-LES DE CÔTÉ. SOUS LA FORME D'UNE PILE B.
- CONSTITUEZ UNE PREMIÈRE PILE C FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT LA TUILE DE SORTIE (27) AVEC UNE TUILE PIOCHÉE AU HASARD PARMIS LES TUILES RESTANTES.
- CONSTITUEZ UNE DEUXIÈME PILE D FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT UNE TUILE DE CACHE DE LA PILE B, PIOCHÉE AU HASARD PARMIS LES QUATRE DISPONIBLES, AVEC 2 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARMIS LES TUILES RESTANTES.
- CONSTITUEZ UNE TROISIÈME PILE E FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT 2 TUILES DE CACHE DE LA PILE B, PIOCHÉES AU HASARD PARMIS LES 3 RESTANTES, AVEC 3 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARMIS LES TUILES RESTANTES. PLACEZ CETTE PILE E SUR L'ENSEMBLE DES DEUX PILES C ET D. VOUS OBTENEZ UNE PILE E DE 10 TUILES AVEC LA TUILE DE SORTIE (27) PARMIS LES DEUX DERNIÈRES.
- LA TUILE DES ABIMES (26) EST PLACÉE AU MILIEU DE LA TABLE ET LES HUMAINS SONT POSÉS DESSUS.
- TOUTES LES TUILES NON UTILISÉES SONT RANGÉES DANS LA BOÎTE.



RÈGLES SPÉCIALES

PORTER LES TRÉSORS

À CHAQUE FOIS QU'UNE TUILE DE CACHE EST RÉVÉLÉE, UN PION SAC Y EST PLACÉ. IL CONTIENT UN DES TRÉSORS TANT CONVOITÉS. L'HUMAIN QUI A EFFECTUÉ L'EXPLORATION PEUT CHOISIR DE LE RAMASSER IMMÉDIATEMENT.

LORS D'UN PROCHAIN TOUR, UN HUMAIN PEUT RAMASSER OU DÉPOSER UN PION SAC AU SOL AU DÉBUT DE SON ACTIVATION.

LÉON, MARTIN OU LOUISE NE PEUVENT PORTER QU'UN SEUL PION SAC ; PAUL PEUT EN PORTER DEUX PARCE QU'IL EST VACHEMENT BALÈZE.

SI LÉON PORTE UN SAC, IL PERD LE TALENT ATTAQUE À DISTANCE

POIDS MORT

UN COMBATTANT AVEC UN PION SAC A UNE VALEUR DE DÉPLACEMENT MAXIMALE DE 1.

SEUL PAUL N'EST PAS RESTREINT ET PEUT ÉVENTUELLEMENT DÉPASSER CE MAXIMUM.

UN COMBATTANT DOIT STOPPER SON DÉPLACEMENT S'IL RAMASSE UN PION SAC APRÈS S'ÊTRE DÉPLACÉ D'UNE TUILE.

ÉPAULES LARGES

LORSQU'IL PORTE UN PION SAC, PAUL GAGNE +1 EN ATTAQUE. POUR S'EN SOUVENIR, LE JOUEUR HUMAIN PLACE UN PION DE COLÈRE SUR LA FICHE DE CE COMBATTANT TANT QU'IL PORTE UN PION SAC. DE PLUS, IL N'EST PAS AFFECTÉ PAR LA RÈGLE SPÉCIALE **POIDS MORT**.

CEPENDANT, SI PAUL PORTE 2 PIONS SAC, IL PERD L'EFFET DE LA TORCHE. IL CONSERVE TOUTEFOIS SON BONUS DE +1 EN ATTAQUE.

ANTI-DEMI-TOUR

LORS DE L'EXPLORATION DE LA DERNIÈRE ISSUE NON EXPLORÉE PRÉSENTE SUR LE PLATEAU, SI C'EST UNE TUILE AVEC UNE SEULE ISSUE QUI EST RÉVÉLÉE, ELLE EST DÉFAUSSÉE ET REMPLACÉE PAR LA TUILE SUIVANTE DE LA PILE. SI LA TUILE DÉFAUSSÉE EST UNE **CACHE**, LE TRÉSOR QU'ELLE RECÈLE ENTRE AUTOMATIQUEMENT EN POSSESSION DU COMBATTANT QUI A EXPLORÉ. CEPENDANT, SI CE COMBATTANT N'EST PAS PAUL ET QU'IL PORTE DÉJÀ UN SAC, LE NOUVEAU SAC EST POSÉ AU SOL SUR LA TUILE EXPLORÉE.

UN DERNIER EFFORT

UN HUMAIN QUI PORTE UN OU PLUSIEURS SACS ET QUI SE TROUVE SUR LA TUILE DE SORTIE (27) DOIT DÉPENSER 1 EN DÉPLACEMENT POUR QUITTER LE PLATEAU DE JEU AVEC SES PRÉCIEUX TRÉSORS.

AUCUN RESPECT DU MATÉRIEL

LORSQU'UN HUMAIN EST MIS KO PAR UN MONSTRE AUTRE QU'UN BOSS, LE(S) SAC(S) QU'IL PORTAIT SONT DÉPOSÉ(S) SUR SA TUILE.

CEPENDANT, LORSQUE JO MET KO UN HUMAIN QUI PORTAIT UN SAC, CE DERNIER EST DÉTRUIT ET RETIRÉ DU JEU. DE MÊME, SI JO TERMINE SON ACTIVATION SUR UNE TUILE SANS HUMAIN OÙ SE TROUVE UN SAC, CE DERNIER EST DÉTRUIT.

UN PETIT TOUR EN PRISON

D'APRÈS LES GEOLLES DÉMONIAQUES

UN SCÉNARIO DE THIERRY VAREILAUD



BERTHE S'EST FAIT CAPTURÉE!
NOS ORDRES SONT DE LA LIBÉRER
ET DE RÉCUPÉRER TOUT SON
MATÉRIEL AVANT DE FILER...
RÉCUPÉRER LE MATÉRIEL EST
SOULIGNÉ 2 FOIS...

RANGÉZ TOUT CE QU'ON A
TROUVÉ DANS LE CHENIL, ET
LÂCHEZ LES CHIENS.



LES HUMAINS:

- BERTHE LA MANDALE
ÉQUIPÉE D'UNE **TORCHE**
- VINCENT LA CIBLE
- SERGE LE CANON
- CLAUDE LA BARBARE
- LOUISE LA ROUBLARDE



LES MONSTRES:

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



A PRÉVOIR :

- PION PORTE
VERROUILLÉE
- CARTE DE
SCEPTRE ANCIEN
- CARTE D' **ENDIVE**



CONDITIONS DE VICTOIRE

LES **HUMAINS** GAGNENT LA PARTIE S'IL
PARVIENNENT À FAIRE SORTIR AU
MOINS 2 **HUMAINS** L'ÉQUIPEMENT DE
BERTHE : LE **SCEPTRE ANCIEN**, L'**ENDIVE**
ET LA **TORCHE**.

TOUT AUTRE RÉSULTAT EST UNE
VICTOIRE DES **MONSTRES**.

MISE EN PLACE DES TUNNELS...

- POSEZ LA CARTE **SCEPTRE ANCIEN** SUR LA TUILE CACHE (19) ET LA CARTE **ENDIVE** SUR LA TUILE CACHE (20).
- PEPETTE DÉBUTE SUR LA TUILE D'ALARME (3) AU CENTRE DU PLATEAU.
- BERTHE EST PLACÉ SUR LA TUILE DE CACHE (21). PLACEZ UN PION PORTE VERROUILLÉE À CHEVAL ENTRE LA TUILE DE CACHE (21) ET LA TUILE DE CAVERNE (25).
- LES AUTRES **HUMAINS** DÉBUTENT SUR LA TUILE DES ABÎMES (26).

- PLAN DES TUNNELS

		40	
05	01	45	
39	19	15	
26	03	25	21
14	20	41	
02	06	17	
		42	



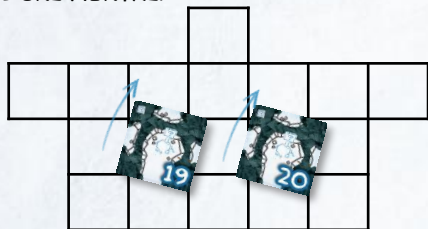
RÈGLES SPÉCIALES

EXPLORATION CLASSIQUE

LES TUILES ALARME (3), PIÈGE (15) ET FONTAINE MIRACULEUSE (17) PLACÉES SUR LE PLAN FONCTIONNENT NORMALEMENT. IL Y A DONC 2 PIONS GOUTTE DANS LA FONTAINE ET LES TUILES ALARME ET PIÈGE SONT DÉCLANCHÉES LA PREMIÈRE FOIS QU'UN COMBATTANT HUMAIN ENTRE DESSUS.

MÉCANISME MONSTRUEUX

AU DÉBUT DE CHAQUE PHASE DE PRÉPARATION DU JOUEUR DES MONSTRES, LES DEUX TUILES DE CACHE (19 & 20) TOURNENT D'UN QUART DE TOUR DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE.



TOUT COMBATTANT PRÉSENT SUR UNE TUILE D'ALARME PEUT DÉPENSER 1 DÉPLACEMENT POUR FAIRE TOURNER UNE DES TUILES DE CACHE (19 & 20) D'UN QUART DE TOUR, DANS LE SENS QU'IL SOUHAITE, ET AUTANT DE FOIS QUE DE DÉPLACEMENTS DÉPENSÉS.

PRISONNIÈRE

SI LE PION DE PORTE VERROUILLÉE EST EN JEU, BERTHE EST CONSIDÉRÉE COMME PRISONNIÈRE. TANT QUE BERTHE EST PRISONNIÈRE, ELLE NE COMPTE PAS COMME FAISANT PARTIE DES FORCES DU JOUEUR HUMAIN (ELLE NE RENTRE DONC PAS EN COMPTE DANS LE NOMBRE DE DÉS D'ACTIVATION LANCÉS LORS DE LA PHASE DE PRÉPARATION DU JOUEUR HUMAIN). DE PLUS, LE JOUEUR DES MONSTRES NE PEUT PAS L'ATTAQUER.

ENFIN LIBRE

UN HUMAIN SUR LA TUILE DE CAVERNE (25) PEUT DÉPENSER 1 DÉPLACEMENT POUR OUVRIR LA PORTE DE LA CELLULE. LE JOUEUR HUMAIN ENLÈVE LE PION DE PORTE VERROUILLÉE ET BERTHE N'EST PLUS PRISONNIÈRE.

UNE FOIS LA PORTE DE LA CELLULE OUVERTE, LE JOUEUR HUMAIN LANCE UN DÉ D'ACTIVATION ET LE PLACE SUR LA FICHE DE BERTHE AFIN DE DÉTERMINER SES CARACTÉRISTIQUES JUSQU'À SA PROCHAINE PHASE DE PRÉPARATION. ELLE NE POURRA ÊTRE ACTIVÉE NORMALEMENT QU'À PARTIR DE SA PROCHAINE PHASE DE PRÉPARATION.

PRENDS-EN SOIN !

UN HUMAIN PEUT RECEVOIR OU RAMASSER UN OBJET (LA TORCHE, L'ENDIVE OU LE SCEPTRE ANCIEN) EN FINISSANT SON DÉPLACEMENT SUR LA TUILE QUI LE CONTIENT OU DU COMBATTANT QUI LE PORTE. LE COMBATTANT QUI L'A REÇU OU RAMASSÉ PEUT L'ÉQUIPER. SI UN COMBATTANT PORTEUR D'UN ÉQUIPEMENT EST MIS KO, LA CARTE D'ÉQUIPEMENT CORRESPONDANTE EST LAISSÉE SUR LA TUILE ET PEUT ÊTRE RAMASSÉE PAR UN HUMAIN.

UN HUMAIN NE PEUT PAS PORTER PLUS DE 2 ÉQUIPEMENTS.

QUITTER LE PLATEAU

UN HUMAIN, AVEC OU SANS ÉQUIPEMENT, PEUT QUITTER LE PLATEAU EN EMPRUNTANT UNE DES TROIS ISSUES NON EXPLORÉES (EN RESPECTANT LES RÈGLES DE DÉPLACEMENT).

CHACUN SA ... CROIX

D'APRÈS **DOUBLE JEU**UN SCÉNARIO DE **PHILIPPE VILLÉ**

ON VA FAIRE DEUX GROUPES, UN QUI FAIT LA MISSION, ET L'AUTRE QUI S'ÉCHAPPE : MEILLEUR. PLAN. DU MONDE.

ON VA APPLIQUER UNE TECHNIQUE QUI MARCHE : ON LES TABASSE JUSQU'À CE QU'IL LEUR PASSE L'IDÉE DE SOILLER NOTRE FONTAINE.



LES HUMAINS:

- RICHARD LE P'TIT PROTÉGÉ
- LÉON LA PROTECTION
- SERGE LA BRUTE
- ÉQUIPÉ D'UN **SAVON DE MARSEILLE**
- CLAUDE LA BARBARE
- LOUISE L'ÉGIDE



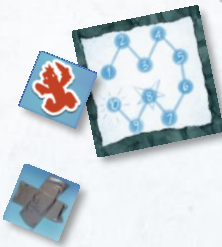
LES MONSTRES:

- COMMENCENT AVEC 6 PIONS MENACE
- NOS Z'AMIS LES TROGLODYTES
- REX ET ROCKY, LES MOLOSSES
- BARBARA LA CHASSEUSE
- BOB LA CHOSE



A PRÉVOIR :

- PION ET PISTE COMPTE-TOUR
- PION EFFET DÉCLENCHÉ



CONDITIONS DE VICTOIRE

LES **HUMAINS** GAGNENT LA PARTIE SI :

- ILS PARVIENNENT À FAIRE SORTIR DU PLATEAU AU MOINS UN HUMAIN PAR LA TUILE DE SORTIE (27)

ET

- ILS RÉUSSISSENT À EMPOISONNER LA FONTAINE.

SI LES **HUMAINS** NE RÉUSSISSENT QU'UN SEUL DE CES DEUX OBJECTIFS, C'EST UNE ÉGALITÉ.

LES **MONSTRES** GAGNENT LA PARTIE SI LES **HUMAINS** NE RÉUSSISSENT AUCUN OBJECTIF.

MISE EN PLACE DES TUNNELS...

- LES TUILES DE FONTAINE (16) ET DE CACHE (19 & 22) NE SONT PAS UTILISÉES POUR LA PARTIE ET SONT RANGÉES DANS LA BOÎTE.
- RETIREZ DU PAQUET A LES TUILES DE PIÈGE (14 & 15), DE FONTAINE (17), DE CACHE (20 & 21), DE SORTIE (27), DE CAVERNE (25) AINSI QUE DES ABÎMES (26) ET METTEZ-LES DE CÔTÉ.



TEAM FONTAINE

-- CONSTITUEZ LA PILE D'EXPLORATION E DU GROUPE DE LA ROUBLARDE (LOUISE, LÉON, SERGE) DE LA SORTE :

- CONSTITUEZ UNE PREMIÈRE PILE B FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT 3 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARMI LES TUILES RESTANTES AVEC LA TUILE DE CACHE (20).



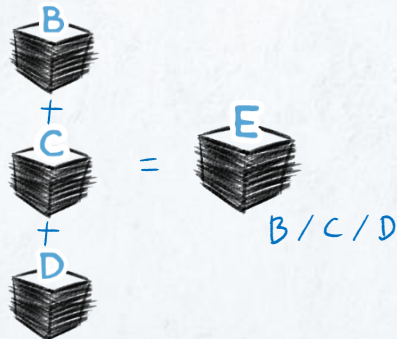
- CONSTITUEZ UNE DEUXIÈME PILE C FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT 3 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARMI LES TUILES RESTANTES AVEC LA TUILE DE PIÈGE (14).



- CONSTITUEZ UNE TROISIÈME PILE D FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT 3 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARMI LES TUILES RESTANTES AVEC LA TUILE DE FONTAINE (17).



- ENFIN, PLACEZ LA PILE D SUR LA TABLE, PUIS LA C PAR-DESSUS ET POUR FINIR LA B AU SOMMET. VOUS OBTENEZ UNE PILE E DE 12 TUILES.



- LA TUILE DE CAVERNE (25) EST PLACÉE AU MILIEU DE LA TABLE ET LES COMBATTANTS DU GROUPE DE LA ROUBLARDE SONT POSÉS DESSUS. LA PILE E EST POSITIONNÉE DEVANT UNE DE SES ISSUES.

... ET MISE EN PLACE DES TUNNELS

TEAM FUITE

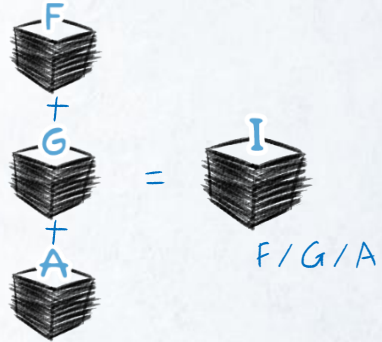
-- CONSTITUEZ LA PILE D'EXPLORATION **I** DU GROUPE DU P'TIT FRÈRE (RICHARD, CLAUDE) DE LA SORTE :

- CONSTITUEZ UNE PREMIÈRE PILE **F** FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT 3 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARMI LES TUILES RESTANTES AVEC LA TUILE DE CACHE (21).

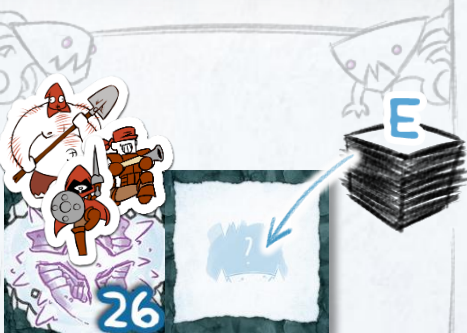
- CONSTITUEZ UNE SECONDE PILE **G** FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT 3 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARMI LES TUILES RESTANTES AVEC LA TUILE DE PIÈGE (15).

- ENFIN, PLACEZ LA PILE **A** COMPRENANT TOUTES LES TUILES RESTANTES SUR LA TABLE, PUIS LA **G** PAR-DESSUS ET POUR FINIR LA **F** AU SOMMET POUR OBTENIR LA PILE **I**.

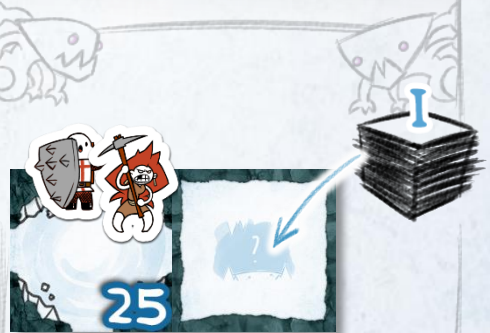
- LA TUILE DES ABÎMES (26) EST PLACÉE SUR LA TABLE ASSEZ LOIN DE LA TUILE DE CAVERNE (25) (LES 2 GROUPES NE SONT PAS CENSÉS SE REJOINDRE) ET LES COMBATTANTS DU GROUPE DU P'TIT FRÈRE SONT POSÉS DESSUS. LA PILE **I** EST POSITIONNÉE DEVANT UNE DE SES ISSUES.



DÉBUT DE PARTIE



...ET DÉBUT DE PARTIE



RÈGLES SPÉCIALES

DOUBLE EXPLORATION

CE SCÉNARIO SE DÉROULE SUR DEUX PLATEAUX EN PARALLÈLE : CELUI DU GROUPE DE LA ROUBLARDE (TEAM FONTAINE) ET CELUI DU GROUPE DU P'TIT FRÈRE (TEAM FUITE). CES DEUX PLATEAUX NE PEUVENT PAS SE REJOINDRE PHYSIQUEMENT.

- SUR LE PLATEAU DU GROUPE DE LA ROUBLARDE, LES HUMAINS PEUVENT UNIQUEMENT EXPLORER UNE ISSUE QUI MÈNE À LA PILE DU GROUPE DE LA ROUBLARDE.

- SUR LE PLATEAU DU GROUPE DU P'TIT FRÈRE, LES HUMAINS PEUVENT UNIQUEMENT EXPLORER UNE ISSUE QUI MÈNE À LA PILE DU GROUPE DU P'TIT FRÈRE.

À CHAQUE EXPLORATION, LA PREMIÈRE TUILE DE LA PILE EST RETOURNÉE, PUIS CETTE DERNIÈRE EST DÉCALÉE POUR LAISSER LA PLACE À LA NOUVELLE TUILE. LE JOUEUR DES MONSTRES PLACE ENSUITE LA PILE DE TUILES EN COURS D'UTILISATION DEVANT UNE DES ISSUES DE LA NOUVELLE TUILE EXPLORÉE.

LE TEMPS EST COMPTÉ

AU DÉBUT DE LA PARTIE, LE JOUEUR DES MONSTRES PLACE LE PION COMPTE-TOUR SUR LA CASE 1 DE LA PISTE COMPTE-TOUR.

LORSQUE QU'UN COMBATTANT DU GROUPE DU P'TIT FRÈRE EXPLORÉ UNE ISSUE, LE JOUEUR DES MONSTRES DÉPLACE D'UNE CASE LE PION COMPTE-TOUR.

LORSQUE LE PION COMPTE-TOUR ARRIVE SUR LA CASE 10, LA PROCHAINE TUILE N'EST PAS PIOCHÉE AU HASARD MAIS LE JOUEUR DES MONSTRES RETOURNE LA TUILE DE SORTIE (27) ET LA PLACE COMME DERNIÈRE TUILE.

HORS DE PORTÉE

LES POUVOIRS DE RICHARD ET SON TALENT BENEDICTION N'ONT AUCUN EFFET SUR LES COMBATTANTS DU GROUPE DE LA ROUBLARDE.

TUILE DE CACHE

LORSQU'UN HUMAIN EXPLORÉ UNE TUILE DE CACHE (20 & 21), LE JOUEUR HUMAIN PIOCHE UNE CARTE INSTINCT.

SE SOULAGER-DA-VERSER LE POISON

N'APPLIQUEZ PAS LES EFFETS HABITUELS DE LA TUILE DE FONTAINE (17). LORSQU'UN HUMAIN COMMENCE SON ACTIVATION, SANS ÊTRE ÉPUISÉ, SUR LA TUILE FONTAINE (17), IL EMPOISONNE LA FONTAINE.

FAITS COMME DES RATS

N'APPLIQUEZ PAS LES EFFETS HABITUELS DES TUILES PIÈGE (14 & 15).

LORSQU'UN HUMAIN EXPLORÉ POUR LA PREMIÈRE FOIS UNE TUILE DE PIÈGE (14 ET 15), TOUTES LES ISSUES NON EXPLORÉES PRÉSENTES OU À VENIR SUR LE PLATEAU DU GROUPE DE CET HUMAIN SONT BLOQUÉES. LE JOUEUR DES MONSTRES PLACE UN PION D'EFFET DÉCLENCHÉ SUR LA TUILE DE PIÈGE POUR LE SIGNIFIER.

ISSUE BLOQUÉE

LORSQU'UN HUMAIN VEUT EXPLORER UNE ISSUE BLOQUÉE, IL DOIT L'ATTAQUER. CELLE-CI DISPOSE D'UNE DÉFENSE DE 6 ET DE 1 POINT DE VIE.

TRAVAIL D'ÉQUIPE (ACTION)

LES ISSUES BLOQUÉES DU PLATEAU D'UN GROUPE PEUVENT ÊTRE DÉBLOQUÉES PAR UN HUMAIN DE L'AUTRE GROUPE. À PARTIR DU MOMENT OÙ UN HUMAIN ATTEINT UNE TUILE DE CACHE (20 & 21), IL PEUT ACTIVER UN MÉCANISME QUI DÉBLOQUE TOUTES LES ISSUES DU PLATEAU DE L'AUTRE GROUPE.

LE JOUEUR HUMAIN ENLÈVE ALORS LE PION D'EFFET DÉCLENCHÉ DE LA TUILE DE PIÈGE.

CHACUN LES SIENS

LE JOUEUR DES MONSTRES NE PEUT FAIRE ENTRER EN JEU QU'UN SEUL BOSS ET QU'UN SEUL MOLOSSE SUR LE PLATEAU DE CHAQUE GROUPE.

TUILE DE SORTIE

UN HUMAIN SUR LA TUILE DE SORTIE (27) PEUT ÊTRE RETIRÉ DU JEU EN DÉPENSANT 1 MOUVEMENT

LE GRAND MATCH

D'APRÈS **REVENDEICATIONS**UN SCÉNARIO DE **PHILIPPE VILLÉ**

ON VA JOUER À UN JEU. ON SE BAGARRE ET ON PILLE LES TRÉSORS.

ON VA JOUER À CACHE-CACHE,..... MAIS ON SE BAGARRE UN PEU QUAND MÊME ?



LES HUMAINS:

- ANDRÉ LA LUMIÈRE
- SERGE LA BRUTE
- CLAUDE LA PÉTOIRE
- LOUISE LA ROUBLARDE



A PRÉVOIR :
- PION ET PISTE
COMPTE-TOUR



LES MONSTRES:

- COMMENCENT AVEC 6 PIONS MENACE
- NOS Z'AMIS LES TROGLODYTES
- REX ET ROCKY, LES MOLOSSES
- AMANDINE LE POULPIEUVRE



CONDITIONS DE VICTOIRE

LES **HUMAINS** GAGNENT LA PARTIE À LA FIN DU TOUR 8 S'IL PARVIENNENT À AVOIR LE PLUS DE POINTS DE VICTOIRE, AVEC UN MINIMUM DE **3**, ET QU'AU MOINS UNE TUILE DE CACHE (**19 OU 20**) OU DE TOMBEAU (**30**) EST RÉVÉLÉE.

TOUT AUTRE RÉSULTAT EST UNE VICTOIRE DES **MONSTRES**.

CHAQUE JOUEUR NOTE SES POINTS DE VICTOIRE AU FUR ET À MESURE DE LA PARTIE.

LES **HUMAINS** GAGNENT DES POINTS DE VICTOIRE DE LA MANIÈRE SUIVANTE :

- CHAQUE TUILE DE CACHE (**19 & 20**) RÉVÉLÉE : **1 POINT**
- TUILE DU TOMBEAU (**30**) RÉVÉLÉE : **2 POINTS**
- CHAQUE FOIS QU'UN MOLOSSE EST MIS KO : **1 POINT**
- CHAQUE FOIS QU'AMANDINE EST MISE KO : **2 POINTS**

LES **MONSTRES** GAGNENT DES POINTS DE VICTOIRE DE LA MANIÈRE SUIVANTE :

- CHAQUE FOIS QUE AMANDINE OU UN MOLOSSE QUITTE LE JEU PAR LA TUILE DE SORTIE (**27**) : **2 POINTS**
- CHAQUE FOIS QU'UN GROUPE D'AU MOINS 2 TROGLODYTES QUITTE LE JEU PAR LA TUILE DE SORTIE (**27**) : **1 POINT**
- CHAQUE FOIS QU'UN **HUMAIN** EST MIS KO : **2 POINTS**

MISE EN PLACE DES TUNNELS

- RETIREZ DU PAQUET A LES TUILES DE CACHE (19 & 20), DU TOMBEAU (30), DU SANCTUAIRE (34), DE COULOIR CARNASSIER (7), DE COULOIR INONDÉ (12), DE SORTIE (27) ET DE COULOIR (36 & 37) ET METTEZ-LES DE CÔTÉ.

- PRÉPAREZ LA ZONE DES TRÉSORS : LE JOUEUR DES MONSTRES PLACE FACE CACHÉE LES TUILES DE CACHE (19 & 20) ET LA TUILE DU TOMBEAU (30) AUX EMPLACEMENTS DE SON CHOIX DE LA ZONE DES TRÉSORS.

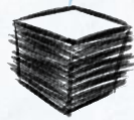
- PRÉPAREZ LA ZONE DANGEREUSE : LE JOUEUR HUMAIN PLACE FACE CACHÉE LES TUILES DE SANCTUAIRE (34), DE COULOIR CARNASSIER (7) ET DE COULOIR INONDÉ (12) AUX EMPLACEMENTS DE SON CHOIX DE LA ZONE DANGEREUSE.

- PRÉPAREZ LA ZONE DE SORTIE : LE JOUEUR HUMAIN PLACE FACE CACHÉE LES TUILES DE SORTIE (27) ET DE COULOIR (36 ET 37) AUX EMPLACEMENTS DE SON CHOIX DE LA ZONE DE SORTIE.

- TOUTES LES TUILES NON UTILISÉES SONT RANGÉES DANS LA BOÎTE.

- LES HUMAINS SONT PLACÉS SUR LA TUILE DE CAVERNE (25).

- PLAN DES TUNNELS

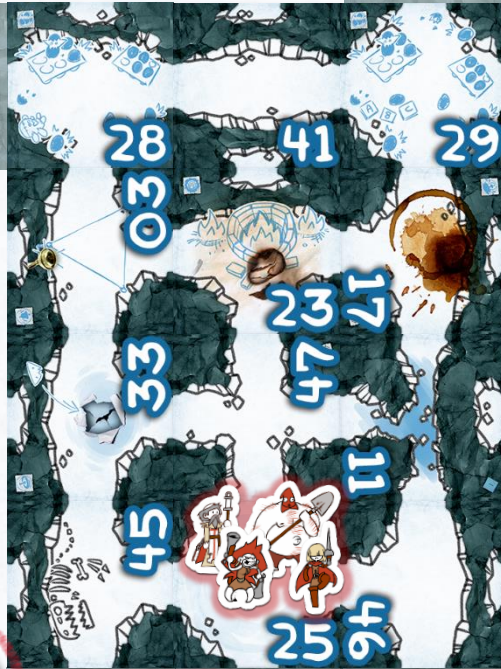


			?	
?	28	41	29	?
	03	23	17	
	33	47	11	
	45	25	46	
	?	?	?	
	?	?	?	

DÉBUT DE PARTIE

Zone
des Trésors

?

19
20
3019
20
3019
20
30Zone
DangereuseZone
de Sortie

?

?

34
7
1234
7
1234
7
1227
36
3727
36
3727
36
37

RÈGLES SPÉCIALES

PAS DE MI-TEMPS !

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 8.

LIMITATIONS DE TERRAIN

LES RÈGLES D'ENTRÉE EN JEU DES MONSTRES SONT MODIFIÉES DE LA FAÇON SUIVANTE :

AMANDINE ET LES MOLOSSES NE PEUVENT ENTRER EN JEU QUE SUR LA TUILE DU Puits (23).

LES TROGLODYTES NE PEUVENT ENTRER EN JEU QUE SUR LES TUILES DE TANIÈRES (28 ET 29) (OU GRÂCE AU POUVOIR CHARGE SOURNOISE) DE LA PLANCHE DE LA DESTINÉE. LORSQU'ILS ENTRENT EN JEU GRÂCE À CHARGE SOURNOISE, ILS NE PEUVENT PAS LE FAIRE SUR LES TUILES DE LA ZONE DANGEREUSE, DE LA ZONE DE SORTIE OU DE LA ZONE DES TRÉSORS.

PAS DE TRICHE

LES TROGLODYTES NE PEUVENT PAS UTILISER LE POUVOIR CHARGE INTRÉPIDE DE LA PLANCHE DE LA DESTINÉE. IL EST DONC INUTILE DE DÉPENSER DE DÉS DANS CE POUVOIR.

PERCHÉ

SEUL UN MONSTRE (QUI N'EST PAS UN GÜNTHER) EST AUTORISÉ À EXPLORER LES TUILES DE LA ZONE DE SORTIE. UN MONSTRE (TOUJOURS PAS UN GÜNTHER) QUITTE LE JEU S'IL SE TROUVE SUR LA TUILE DE SORTIE (27) À LA FIN DE SON ACTIVATION.

GÉRONTOLOGIE

D'APRÈS VISAGE D'ANGE

UN SCÉNARIO DE MONSIEUR GUILLAUME



GERMAIN EST SI VIEUX QU'IL EN DEVIENT FOU... SI SEULEMENT IL EXISTAIT UNE FONTAINE DE JOUVENCE OU QUELQUE CHOSE... AH MAIS OUI!

GASPARD ARRIVE À PRENDRE LE CONTRÔLE DU VIEUX. ON VA EN PROFITER POUR NOUS AMUSER UN PEU.



LES HUMAINS:

- GERMAIN LE VÉTÉRAN
- ANATOLE LE TÉMÉRAIRE
ÉQUIPÉ D'UNE **BOMBE** ET D'EXPLOSIFS
- SERGE LA BRUTE
ÉQUIPÉ D'UNE **TORCHE**
- CLAUDE LA BARBARE
ÉQUIPÉE D'UN **SAVON DE MARSEILLE**
- LOUISE LA ROUBLARDE
ÉQUIPÉE DE **SCHNAPS**



LES MONSTRES:

- COMMENCENT AVEC 4 PIONS MENACE
- NOS Z'AMIS LES TROGLODYTES
- REX ET ROCKY, LES MOLOSSES
- SAMANTHA LA SORCIÈRE
- GASPARD LE FANTÔME

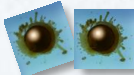


A PRÉVOIR :

- PION DE TALENT RESISTANT



- 2 PIONS DE LIQUIDE AMER



CONDITIONS DE VICTOIRE

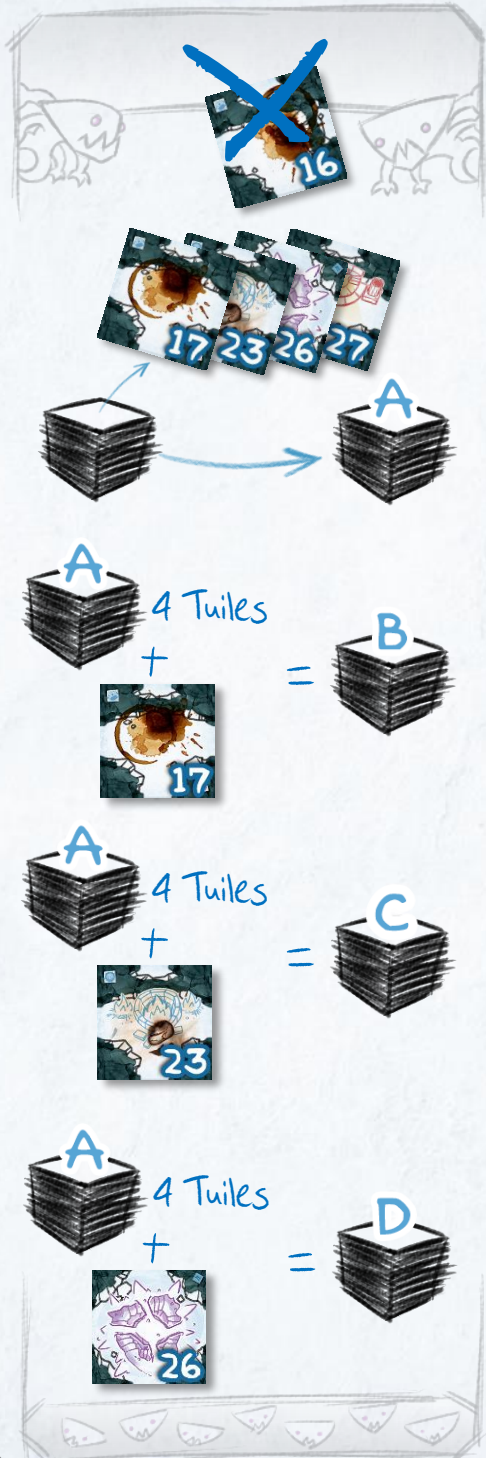
LES **HUMAINS** GAGNENT LA PARTIE S'IL PARVIENNENT À BAIGNER GERMAIN DANS LA FONTAINE (17) ET METTRE GASPARD KO.

SI GERMAIN ET GASPARD SONT MIS KO, C'EST UNE ÉGALITÉ.

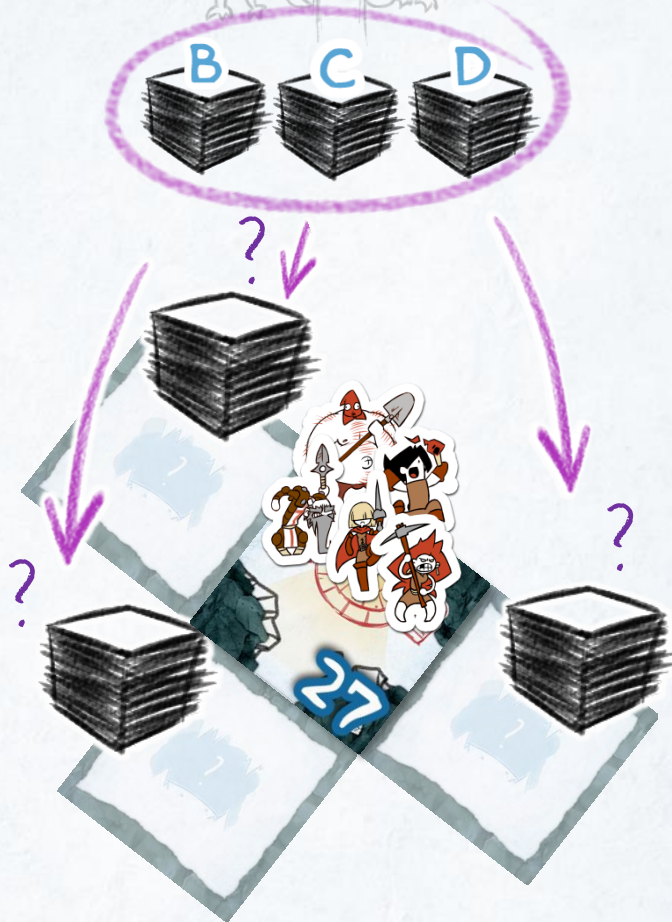
TOUT AUTRE RÉSULTAT EST UNE VICTOIRE DES **MONSTRES**.

MISE EN PLACE DES TUNNELS

- LA TUILE DE FONTAINE (16) N'EST PAS UTILISÉE POUR LA PARTIE ET EST RANGÉE DANS LA BOÎTE.
- RETIREZ DU PAQUET A LES TUILES DE FONTAINE (17), DU PUIT (23), DES ABÎMES (26) ET DE SORTIE (27) ET METTEZ-LES DE CÔTÉ.
- CONSTITUEZ UNE PREMIÈRE PILE **B** FACE CACHÉE AVEC 4 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARMIS LES TUILES RESTANTES. PUIS, PLACEZ LA TUILE DE FONTAINE (17) EN DESSOUS.
- CONSTITUEZ UNE DEUXIÈME PILE **C** FACE CACHÉE AVEC 4 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARMIS LES TUILES RESTANTES. PUIS, PLACEZ LA TUILE DU PUIT (23) EN DESSOUS.
- CONSTITUEZ UNE TROISIÈME PILE **D** FACE CACHÉE AVEC 4 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARMIS LES TUILES RESTANTES. PUIS, PLACEZ LA TUILE DES ABÎMES (26) EN DESSOUS.
- LA TUILE DE SORTIE (27) EST PLACÉE AU MILIEU DE LA TABLE ET LES HUMAINS SONT POSÉS DESSUS.
- PLACEZ CES 3 PILES **B**, **C** ET **D** DE 5 TUILES FACE AUX TROIS ISSUES DE LA TUILE DE SORTIE (27), À RAISON D'UNE PILE PAR ISSUE. LE JOUEUR DES MONSTRES PREND CONNAISSANCE SÉCRÈTEMENT DE LA DERNIÈRE TUILE DE CHAQUE PILE.
- TOUTES LES TUILES NON UTILISÉES SONT RANGÉES DANS LA BOÎTE.



DÉBUT DE LA PARTIE



RÈGLES SPÉCIALES

EXPLORATIONS PARALLÈLES

LES HUMAINS PEUVENT EXPLORER UNIQUEMENT À PARTIR DES 3 PILES CONSTITUÉES INITIALEMENT. CHAQUE CHEMIN QUI PART DES ISSUES DE LA TUILE DE SORTIE (27) POSSÈDE SA PROPRE PILE D'EXPLORATION. LA PREMIÈRE TUILE DE LA PILE EST RETOURNÉE, PUIS CETTE DERNIÈRE EST DÉCALÉE POUR LAISSER LA PLACE À LA NOUVELLE TUILE. CEPENDANT, SUR LES TUILES AVEC PLUSIEURS ISSUES NON EXPLORÉES, LE JOUEUR HUMAIN CHOISIT CELLE QU'IL EXPLORE.

SI DEUX DES TROIS CHEMINS SE REJOIGNENT, LES PILES D'EXPLORATIONS SONT ALORS CHACUNE PLACÉES PRÈS DE L'ISSUE NON EXPLORÉE LA PLUS PROCHE.

SI TOUTES LES ISSUES D'UN CHEMIN SE TERMINENT EN CUL-DE-SAC AVANT L'ÉPUISEMENT DE LA PILE D'EXPLORATION, PLACEZ CETTE DERNIÈRE PRÈS DE L'ISSUE NON EXPLORÉE LA PLUS PROCHE DE CE CUL-DE-SAC. EN CAS D'ÉGALITÉ, LE JOUEUR DES MONSTRES CHOISIT.

APPARITION SURPRISE

LORSQUE LA TUILE DES ABIMES (26) EST RÉVÉLÉE, PLACEZ-Y IMMÉDIATEMENT GASPARD. GASPARD NE PEUT ENTRER EN JEU QUE DE CETTE MANIÈRE.

SI SAMANTHA EST ENCORE EN JEU À CE MOMENT, SA MAGIE EST ABSORBÉE PAR LE FANTÔME (PAS TRÈS SYMPA DE SA PART). DANS CE CAS, ELLE EST RETIRÉE DU JEU ET LE JOUEUR DES MONSTRES PLACE UN PION DE TALENT RÉSISTANT SUR LA FICHE DE GASPARD.

DÈS QUE CE DERNIER UTILISE CE TALENT, LE JOUEUR DES MONSTRES RETIRE LE PION DE TALENT RÉSISTANT DE SA FICHE.

TUILE DE CACHE

LORSQU'UN HUMAIN EXPLORE UNE TUILE DE CACHE (19 À 22), LE JOUEUR HUMAIN PIOCHE UNE CARTE INSTINCT.

SÉNILITÉ

JUSQU'À CE QUE GERMAIN TERMINE SON ACTIVATION SUR LA TUILE DE FONTAINE (17) ET ABSORBE UN DES DEUX PIONS DE LIQUIDE AMER, IL PEUT ATTAQUER SES ALLIÉS PAR INADVERTANCE.

AU DÉBUT DE CHAQUE PHASE DE PRÉPARATION DU JOUEUR DES MONSTRES ET AVANT DE LANCER LES DÉS, CE DERNIER PEUT DÉPENSER DES MENACES POUR DÉCLENCHER UNE CRISE DE PANIQUE CHEZ GERMAIN. POUR CE FAIRE, IL DOIT DÉPENSER UN NOMBRE DE MENACE ÉGAL À 6 MOINS LA VALEUR DU DÉ D'ACTIVATION PLACÉ SUR LA FICHE DU MENEUR. LE JOUEUR DES MONSTRES DÉCLENCHÉ ALORS IMMÉDIATEMENT UN DES EFFETS SUIVANTS :

- GERMAIN ATTAQUE UN HUMAIN SUR SA TUILE. LE JOUEUR DES MONSTRES LANCE LES DÉS DE COMBAT POUR LUI
- LE JOUEUR DES MONSTRES DÉPLACE GERMAIN D'UN NOMBRE DE TUILES AU MAXIMUM ÉGAL À SON DÉPLACEMENT ACTUEL, SANS TENIR COMPTE DU TALENT IMPOSANT ET DE LA RESTRICTION DE BLOCAGE.

DÈS LORS QUE GASPARD A ÉTÉ TUÉ, LE JOUEUR DES MONSTRES NE PEUT PLUS DÉPENSER DE MENACES POUR POSSÉDER GERMAIN. CEPENDANT, SI GERMAIN SE VOIT ASSIGNER UN DÉ D'ACTIVATION DONT LA VALEUR EST DE 6, LE JOUEUR DES MONSTRES PEUT DÉCLENCHER L'EFFET GRATUITEMENT.

TOUT CECI N'EMPÊCHE PAS DE JOUER DES CARTES D'ÉVÉNEMENT SUR GERMAIN.

ON NE MEURT QU'UNE FOIS

LORSQUE SAMANTHA ET GASPARD SONT MIS KO, ILS NE SONT PAS PLACÉS DANS LA RÉSERVE DE MONSTRES MAIS SONT RETIRÉS DÉFINITIVEMENT DU JEU.

REMONTER LES COURSES

D'APRÈS CHASSE ET COURS

UN SCÉNARIO DE MONSIEUR GUILLAUME



CES TROGLODYTES PORTENT DES SACS ! SUREMENT DES TRÉSORS : CHOPPEZ LES !

LES HUMAINS VEULENT NOUS VOLER NOS SACS DE COURSE, ARRÊTEZ LES OU FUYEZ !



LES HUMAINS:

- PAUL LE MARTEAU
- ANATOLE L'ESPINGOLE
- LÉON LE TROMBLON
- SERGE LA BRUTE
ÉQUIPÉ D'UN SAVON DE MARSEILLE
- LOUISE LA ROUBLARDE
ÉQUIPÉE D'UN TOME DE RAGE
ET DE SCHNAPS



LES MONSTRES:

- COMMENCENT AVEC 3  PIONS MENACE
- NOS Z'AMIS LES TROGLODYTES
- REX ET ROCKY, LES MOLOSSES
- BARBARA LA CHASSEUSE
- BOB LA CHOSE



A PRÉVOIR :

- 3 PIONS SAC



- 10 PIONS DE POURSUITE



CONDITIONS DE VICTOIRE

LES HUMAINS GAGNENT LA PARTIE S'ILS PARVIENNENT À FAIRE SORTIR DU PLATEAU AU MOINS DEUX PIONS SAC.

LES MONSTRES GAGNENT LA PARTIE S'ILS PARVIENNENT À FAIRE SORTIR DU PLATEAU AU MOINS 2 PIONS SAC GRÂCE À DES TROGLODYTES.

TOUT AUTRE RÉSULTAT EST UNE VICTOIRE DES MONSTRES.

MISE EN PLACE DES TUNNELS

- LES TUILES DE TANIÈRE (28), DU TOMBEAU (30) ET LES TUILES DE COULOIR (36 À 38) NE SONT PAS UTILISÉES POUR LA PARTIE ET SONT RANGÉES DANS LA BOÎTE.

- RETIREZ DU PAQUET A LES TUILES DES ABÎMES (26), DE SORTIE (27), DE TANIÈRE (29) ET DE TROU (33) ET METTEZ-LES DE CÔTÉ.

- CONSTITUEZ UNE PREMIÈRE PILE **B** FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT 2 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARMI LES TUILES RESTANTES AVEC LA TUILE DE SORTIE (27) ET LA TUILE DE TANIÈRE (29).

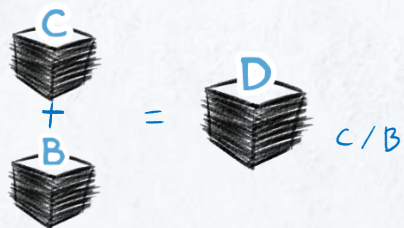
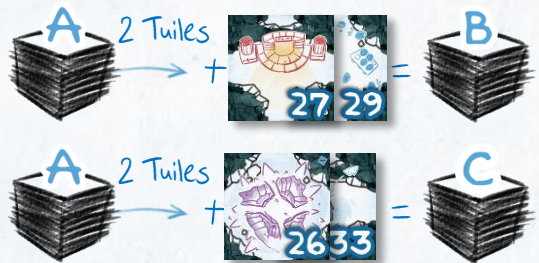
- CONSTITUEZ UNE DEUXIÈME PILE **C** FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT 5 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARMI LES TUILES RESTANTES AVEC LA TUILE DES ABÎMES (26) ET LA TUILE DE TROU (33).

- PLACEZ LA PILE **C** SUR LA **B**. VOUS OBTENEZ UNE PILE **D** DE 11 TUILES AVEC LA TUILE DE SORTIE (27) PARMI LES 4 DERNIÈRES.

- TOUTES LES TUILES NON UTILISÉES SONT RANGÉES DANS LA BOÎTE.

- SUR CHACUNE DES TUILES SUIVANTES : TUILE DE BRUME (4), TUILE DE CHAMPIGNONS LUMINESCENTS (6) ET TUILE DE COULOIR CARNASSIER (8), PLACEZ DEUX TROGLODYTES, DONT UN AVEC UN PION SAC.

- SUR LA TUILE DE CAVERNE (24), PLACEZ TOUS LES HUMAINS.



DÉBUT DE LA PARTIE

	08	
06	39	04
13	24	42



RÈGLES SPÉCIALES...

TENSIONS PROFESSIONNELLES

BARBARA ET BOB NE PEUVENT PAS ÊTRE PRÉSENTS EN MÊME TEMPS SUR LE PLATEAU DE JEU

AÉROPHAGIE

UNE FOIS PENDANT LA PARTIE, LE JOUEUR DES **MONSTRES** PEUT FAIRE EXPLOSER BOB À TOUT MOMENT DE SA PHASE D'ACTIVATION, LE METTANT KO. TOUS LES TROGLODYTES PRÉSENTS SUR SA TUILE SONT MIS KO. LES MOLOSSES ET LES **HUMAINS** SUR CETTE TUILE SUBISSENT CHACUN 1 TOUCHE. ENSUITE, EN COMMENÇANT PAR UN **MONSTRE**, PUIS EN ALTERNANT AVEC UN **HUMAIN**, LES JOUEURS QUI LES CONTRÔLENT LES PLACENT SUR UNE TUILE ADJACENTE À LA TUILE DE L'EXPLOSION.



... ET SUITE DES RÈGLES SPÉCIALES

PRÉCIPITATION

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

LES SACOCHES (ACTION)

LES BOSS ET LES MOLOSSES NE PEUVENT PAS (ET NE VEULENT PAS) RAMASSER NI TRANSPORTER LES SACS.

UN TROGLODYTE PEUT RAMASSER ET PORTER UN SEUL SAC. CELUI-CI EST ENCOMBRANT. AINSI, UN TROGLODYTE QUI PORTE UN SAC NE PEUT PAS EMPRUNTER LES TROUS DANS LE SOL.

UN **HUMAIN** PEUT RAMASSER ET PORTER UN OU DEUX SACS AVEC LES RESTRICTIONS SUIVANTES :

AVEC UN SAC, S'IL S'AGIT DE LÉON OU ANATOLE, IL NE PEUT PLUS UTILISER LE TALENT D'ATTAQUE À DISTANCE ET PERD 1 EN **ATTAQUE**.

AVEC DEUX SACS, L'**HUMAIN** NE PEUT PLUS COMBATTRE ET LE DÉPLACEMENT MAXIMAL DU COMBATTANT EST DE 1. IL NE PEUT ÊTRE AUGMENTÉ PAR AUCUN MOYEN.

SI UN COMBATTANT PORTEUR D'UN SAC EST MIS KO, LE PION SAC EST LAISSÉ SUR LA TUILE. SI UN TROGLODYTE OU UN **HUMAIN** QUI NE PORTE PAS DE SAC MET KO UN PORTEUR DE SAC SUR LA MÊME TUILE, IL PEUT RAMASSER CELLE-CI SANS QUE CELA COMPTE POUR UNE ACTION.

PASSER UN SAC EST UNE ACTION : UN **HUMAIN** PEUT PASSER UN SAC À UN COMBATTANT ALLIÉ SUR LA MÊME TUILE QUE LUI. LES TROGLODYTES NE PEUVENT PAS FAIRE DE MÊME.

PROTÉGER LES PROVISIONS

LES TROGLODYTES QUI SE TROUVENT SUR LA MÊME TUILE QU'UN TROGLODYTE PORTEUR D'UN SAC DOIVENT TOUJOURS ÊTRE MIS KO AVANT CE DERNIER.

TUILE DE CACHE

L'EFFET DES TUILES DE **CACHE** (19 À 22) DÉPEND DU PREMIER COMBATTANT QUI Y PÉNÈTRE :

SI C'EST UN **HUMAIN**, LE JOUEUR **HUMAIN** PIOCHE UNE CARTE D'**INSTINCT**.

SI C'EST UN **MONSTRE**, LE JOUEUR DES **MONSTRES** PIOCHE UNE CARTE D'**ÉVÉNEMENT**.

TUILE DE SORTIE

UN **HUMAIN** SUR LA TUILE DE SORTIE (27) PEUT ÊTRE RETIRÉ DU JEU AVEC LE OU LES SACS QU'IL PORTE EN DÉPENSANT 1 DÉPLACEMENT.

TUILE DE TANIÈRE

UN TROGLODYTE SUR LA TUILE DE TANIÈRE (29) PEUT ÊTRE RETIRÉ DU JEU AVEC LE SAC QU'IL PORTE EN DÉPENSANT 1 DÉPLACEMENT.

LE FEU AUX FESSES

LA TUILE DES ABIMES (26) DÉCLENCHE LE **FEU AUX FESSES** SUR TOUT COMBATTANT QUI DÉBUTE SON ACTIVATION SUR CETTE TUILE.

L'EFFET DE LA TUILE DÉPEND DU COMBATTANT :

SI C'EST UN TROGLODYTE OU UN MOLOSSE, IL GAGNE +1 EN DÉFENSE ET +1 EN DÉPLACEMENT JUSQU'À SA PROCHAÎNE PHASE DE PRÉPARATION. LE JOUEUR DES **MONSTRES** PLACE UN PION DE POURSUITE À CÔTÉ DE LA FIGURINE CONCERNÉE. LES TROGLODYTES AINSI MARQUÉS DOIVENT ÊTRE PRIS POUR CIBLE SÉPARÉMENT DES AUTRES TROGLODYTES.

SI C'EST UN **HUMAIN**, IL GAGNE -1 EN DÉFENSE. (MINIMUM 3) ET +1 EN DÉPLACEMENT JUSQU'À SA PROCHAÎNE PHASE DE PRÉPARATION. LE JOUEUR **HUMAIN** PLACE UN PION DE POURSUITE SUR LA FICHE DU COMBATTANT CONCERNÉ.

MISSION DE « SAUVETAGE »

D'APRÈS MISSION DE SAUVETAGE

UN SCÉNARIO DE PHILIPPE VILLÉ



MAIS... ELLE EST PASSÉE OÙ CLAUDE? ELLE ÉTAIT JUSTE DERRIÈRE NOUS. FAUT RETOURNER LA CHERCHER.

LA BARBARE EST RESTÉE EN ARRIÈRE POUR FAIRE LA BAGARRE. FAUT LA METTRE KO !



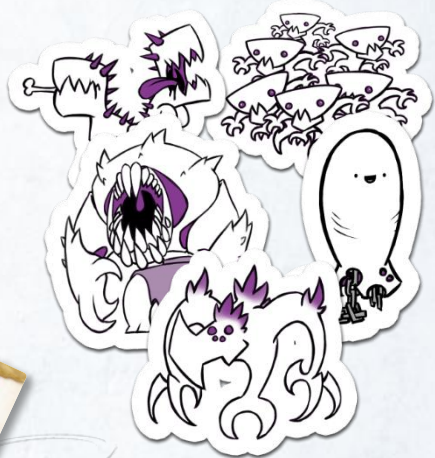
LES HUMAINS:

- PAUL LE MARTEAU
ÉQUIPÉ DE **SCHNAPS**
- VINCENT LE RENFORCÉ
- MARTIN LE BOULIER



LES MONSTRES:

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



A PRÉVOIR :

- CLAUDE LA BARBARE ÉQUIPÉE D'UNE **BOMBE**
- CARTE DE **TORCHE**
- CARTE D' **ENDIVE**
- PION D'ÉBOULIS
- PION D'EXPLOSIFS



CONDITIONS DE VICTOIRE

LES **HUMAINS** GAGNENT LA PARTIE S'ILS PARVIENNENT À FAIRE SORTIR CLAUDE. TOUT AUTRE RÉSULTAT EST UNE VICTOIRE DES **MONSTRES**.

MISE EN PLACE DES TUNNELS

- RETIREZ DU PAQUET A LES TUILES DE CACHE (19) (20) (21), DES ABIMES (26), DE SORTIE (27), DE TOMBEAU (30) AINSI LES TUILES CUL-DE-SAC (36) (37) ET (38) ET METTEZ-LES DE CÔTÉ.

-- PILES SUD-OUEST & SUD-EST

- CONSTITUEZ UNE PREMIÈRE PILE **B** FACE CACHÉE AVEC 2 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARMIS LES TUILES RESTANTES. PUIS, PLACEZ LA TUILE DE CACHE (21) EN DESSOUS.

- CONSTITUEZ UNE SECONDE PILE **C** FACE CACHÉE COMPOSÉE DE 2 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARMIS LES TUILES RESTANTES. PUIS, PLACEZ LA TUILE DU TOMBEAU (30) EN DESSOUS.

- ENFIN, LE JOUEUR DES **MONSTRES** POSE SECRÈTEMENT CES DEUX PILES **B** ET **C** COMME INDiqué SUR LE PLAN DU JEU AFIN DE REPRÉSENTER LES CHEMINS SUD-OUEST ET SUD-EST.

-- PILES NORD-OUEST & NORD-EST

- CONSTITUEZ UNE PREMIÈRE PILE **D** FACE CACHÉE AVEC 2 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARMIS LES TUILES RESTANTES. PUIS, PLACEZ LA TUILE DES ABIMES (26) EN DESSOUS.

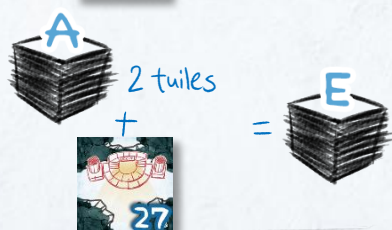
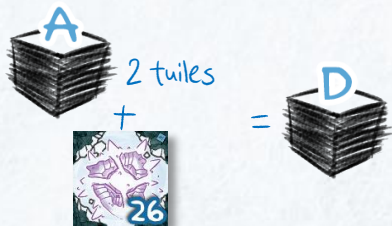
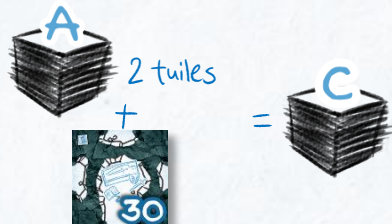
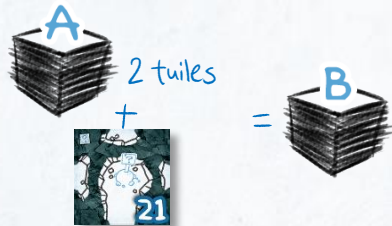
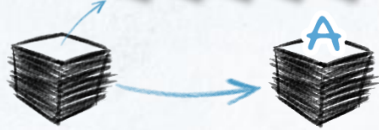
- CONSTITUEZ UNE SECONDE PILE **E** FACE CACHÉE COMPOSÉE DE 2 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARMIS LES TUILES RESTANTES. PUIS, PLACEZ LA TUILE DE SORTIE (27) EN DESSOUS.

- ENFIN, LE JOUEUR DES **MONSTRES** POSE SECRÈTEMENT CES DEUX PILES **D** ET **E** COMME INDiqué SUR LE PLAN DU JEU AFIN DE REPRÉSENTER LES CHEMINS NORD-OUEST ET NORD-EST.

- TOUTES LES TUILES NON UTILISÉES SONT RANGÉES DANS LA BOÎTE.

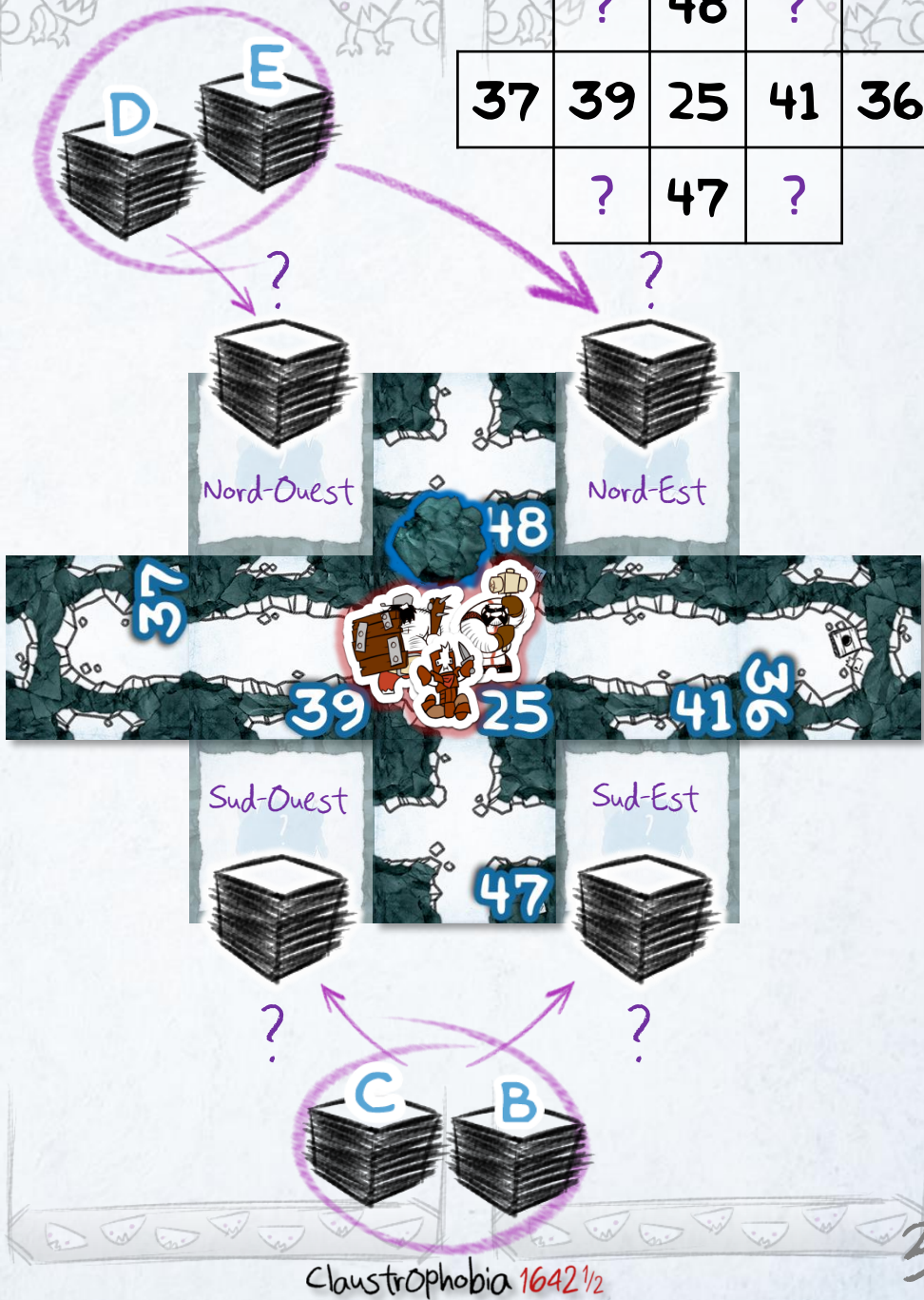
- PLACEZ UN PION D'ÉBOULIS À CHEVAL ENTRE LA TUILE DE CAVERNE (25) ET LA TUILE DE COULOIR (48).

- POUR FINIR, LES **HUMAINS**, À L'EXCEPTION DE CLAUDE, SONT PLACÉS SUR LA TUILE DE CAVERNE (25).



DÉBUT DE LA PARTIE

	?	48	?	
37	39	25	41	36
	?	47	?	



RÈGLES SPÉCIALES

ÉBOULIS

TANT QUE LE PION D'ÉBOULIS EST PRÉSENT, LA TUILE DE COULOIR (48) EST INACCESSIBLE POUR LES COMBATTANTS DES DEUX CAMPS. AUCUN PION NE PEUT Y ÊTRE POSÉ.

LORS DE SON ACTIVATION, UN HUMAIN, QUI SE TROUVE SUR LA TUILE DE CAVERNE (25), AVEC LE PION D'EXPLOSIF PEUT LE DÉFAUSSER POUR RETIRER DU PLATEAU LE PION D'ÉBOULIS, LIBÉRANT AINSI LE PASSAGE.

ÇA SENT LA POUDRE

UN HUMAIN QUI EXPLORE LA TUILE DE CACHE (21) RÉCUPÈRE AUTOMATIQUEMENT LE PION D'EXPLOSIF. À LA FIN DE SON ACTIVATION, LE PORTEUR DU PION D'EXPLOSIF PEUT LE TRANSMETTRE À UN COMBATTANT ALLIÉ PRÉSENT SUR SA TUILE.

SI LE PORTEUR EST MIS KO, CE PION EST DÉPOSÉ SUR LA TUILE OÙ IL SE TROUVAIT.

UN HUMAIN SUR LA MÊME TUILE QUE LE PION D'EXPLOSIF PEUT LE RAMASSER GRATUITEMENT À LA FIN DE SON ACTIVATION À CONDITION QU'AUCUN COMBATTANT ENNEMI NE S'Y TROUVE.

LA RÉSERVE

UN HUMAIN QUI EXPLORE LA TUILE DU TOMBEAU (30) RÉCUPÈRE LES CARTES D'ÉQUIPEMENT ENDIVE ET TORCHE.

FINI DE JOUER

DÈS QUE LA TUILE DES ABIMES (26) EST RÉVÉLÉE, PLACEZ-Y CLAUDE. PUIS, LE JOUEUR HUMAIN PEUT JOUER IMMÉDIATEMENT CE COMBATTANT EN Y ASSIGNANT UN DÉ D'ACTIVATION SUR LA FACE 6. IL CONTRÔLE DÉSORMAIS CLAUDE.

DE PLUS, LE JOUEUR DES MONSTRES PLACE IMMÉDIATEMENT ET GRATUITEMENT BOB SUR UNE TUILE LIBRE DE SON CHOIX, EN IGNORANT LA RESTRICTION DE TUILE AVEC ISSUE. C'EST LA SEULE MANIÈRE DE FAIRE ENTRER EN JEU BOB.

ON NE MEURT QU'UNE FOIS

LORSQU'UN BOSS EST MIS KO, IL N'EST PAS PLACÉ DANS LA RÉSERVE DE MONSTRES MAIS EST RETIRÉ DÉFINITIVEMENT DU JEU.

TUILE DE SORTIE

SI CLAUDE EST SUR LA TUILE DE SORTIE (27), ELLE PEUT ÊTRE RETIRÉE DU JEU EN DÉPENSANT 1 EN DÉPLACEMENT.

PLUS DURE SERA LA CHUTE

D'APRÈS SACRIFITIUM SANGUINIS

UN SCÉNARIO DE MONSIEUR GUILLAUME



JE SUPPOSE QUE SI ON SE JETTE
DANS LES FLAMMES DE LEUR Puits
ENFLAMMÉ, ÇA DEVRAIT LES
ÉTEINDRE.

DONC ON VA... ... POURQUOI
VOUS N'AIMEZ JAMAIS MES IDÉES
?...

LES HUMAINS SONT
COMPLÈTEMENT PERDUS ET FONT
N'IMPORTE QUOI !
NE LES LAISSEZ PAS S'APPROCHER
DU Puits !



LES HUMAINS:

- WILHELM L'ÉTOURDI
ÉQUIPÉ D'UNE **ENDIVE**
- LÉON LA PROTECTION
- MARTIN LE BOULIER
ÉQUIPÉ D'UN **TOME DE RAGE**
- CLAUDE LA BARBARE
ÉQUIPÉE D'**EXPLOSIFS**
- LOUISE LA ROUBLARDE
ÉQUIPÉE DE **SCHNAPS**



LES MONSTRES:

- COMMENCENT AVEC **3**
PIONS MENACE
- NOS Z'AMIS LES TROGLODYTES
- REX ET ROCKY, LES MOLOSSES
- MARIE-THÉRÈSE LA NOUNOU
- RUPPERT LE CONCIERGE
- 1 CARTE D'**ÉVÈNEMENT**
PIOCHÉE AU HASARD



A PRÉVOIR :

- CARTE DE **BOMBE**
- 2 CARTES DE
**SAVON DE
MARSEILLE**



- PION
D'EXALTATION



- 4 PIONS
DE TALENT
GARDE DU CORPS



CONDITIONS DE VICTOIRE

LES HUMAINS GAGNENT LA PARTIE SI
UN DE LEURS COMBATTANTS EST MIS KO
(VOIR LA RÈGLE SPÉCIALE **COURTE-
PAILLE**) SUR LA TUILE DU Puits (23).
TOUT AUTRE RÉSULTAT EST UNE
VICTOIRE DES MONSTRES.

MISE EN PLACE DES TUNNELS

- CONSTITUEZ UNE PILE EN MÉLANGEANT
LES 14 TUILES SUIVANTES :

LA TUILE D'ALARME (3)

LA TUILE DE BRUME (4)

LA TUILE DE

CHAMPIGNONS LUMINESCENTS (6)

LA TUILE DE COULOIR INONDÉ (13)

LA TUILE DE PIÈGE (14)

LA TUILE DE FONTAINE (16)

LA TUILE DE CACHE (19)

LA TUILE DE CAVERNE (25)

LA TUILE DE TANIÈRE (29)

LA TUILE DU TOMBEAU (30)

LA TUILE DE TROU (33)

LA TUILE DU SANCTUAIRE (34)

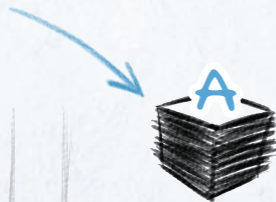
LES TUILES DE COULOIR (45 & 47)

- TOUTES LES TUILES NON UTILISÉES
SONT RANGÉES DANS LA BOÎTE.

- LE JOUEUR **HUMAIN** PLACE CLAUDE ET
LÉON SUR LA TUILE DE COULOIR (42),
WILHELM ET LOUISE SUR LA TUILE DE
COULOIR (43) ET MARTIN SUR LA TUILE
DE SORTIE (27).

- PLAN DU JEU

		15	42
			46
22			17
27	18	08	23
05			11
			35
		28	43



DÉBUT DE LA PARTIE



RÈGLES SPÉCIALES

FRONTIÈRES

L'EXPLORATION N'EST PAS POSSIBLE EN DEHORS DU PLAN DÉFINI PAR LES 4 LIGNES ET LES 7 COLONNES. LES 14 EMPLACEMENTS VIDES ENTRE LES TUILES MISES EN JEU LORS DE LA MISE EN PLACE SERONT COUVERTS AU MAXIMUM PAR LA PILE A DE 14 TUILES PRÉPARÉE EN DÉBUT DE PARTIE.

COURTE-PAILLE

POUR DÉTRUIRE LE PUIT ENFLAMMÉ, UN HUMAIN DOIT ÊTRE MIS KO SUR LA TUILE DU PUIT (23) D'UNE DES MANIÈRES SUIVANTES :

- IL REÇOIT UNE BLESSURE À LA SUITE D'UNE TOUCHE D'UN MONSTRE (L'EFFET MARIONNETTE NE COMPTE PAS);
- IL REÇOIT UNE BLESSURE À LA SUITE D'UNE TOUCHE CAUSÉE PAR UNE BOMBE;
- IL REÇOIT UNE BLESSURE GRÂCE À UNE CHUTE CONTRÔLÉE.

LES HUMAINS NE PEUVENT PAS S'ATTAQUER ENTRE EUX.

CHUTE CONTRÔLÉE (ACTION)

LORSQU'UN HUMAIN EST SUR LA TUILE DU PUIT (23), IL PEUT S'INFLIGER UNE BLESSURE POUR TENTER DE CHUTER DANS LE PUIT ET L'ÉTEINDRE. LE JOUEUR HUMAIN PLACE ALORS UNE BLESSURE DANS L'EMPLACEMENT DE LA LIGNE D'ACTIVATION DE SON CHOIX DE CE COMBATTANT.

LE TALENT RÉSISTANT NE PEUT PAS ÊTRE UTILISÉ LORS D'UNE ACTION DE CHUTE CONTRÔLÉE.

TUILE DE CACHE / TOMBEAU

LORSQU'UN HUMAIN EXPLORÉ UNE TUILE DE CACHE (19 & 22), LE JOUEUR HUMAIN PIOCHE UNE CARTE D'INSTINCT.

LORSQU'UN HUMAIN EXPLORÉ LA TUILE DU TOMBEAU (30), IL PREND UNE CARTE BOMBE.

REPOUSSER LES INDÉCIS

LE JOUEUR DES MONSTRES PEUT ACTIVER 2 TROGLODYTES SITUÉ SUR LA TUILE DU PUIT (23), QUI N'ONT PAS ENCORE ÉTÉ ACTIVÉ CE TOUR ; CES 2 TROGLODYTES REPOUSSENT UN HUMAIN QUI S'Y TROUVE SUR UNE TUILE ADJACENTE. UN DES TROGLODYTES EST MIS KO ET LE SECOND EST PLACÉ SUR LA MÊME TUILE QUE L'HUMAIN REPOUSSÉ.

LA RECETTE DE TYLER

LORSQU'UN HUMAIN PARVIENT METTRE KO TROIS TROGLODYTES AVEC UNE SEULE ATTAQUE, IL GAGNE LA CARTE DE SAVON DE MARSEILLE. CET EXPLOIT EST RÉALISABLE AU MAXIMUM DEUX FOIS PENDANT LA PARTIE, ET PAR DEUX COMBATTANTS DIFFÉRENTS.

LE CONCIERGE

SI RUPPERT EST SUR LA TUILE D'UN COMBATTANT AVEC UN SAVON DE MARSEILLE, LE JOUEUR DES MONSTRES PLACE SUR LA FICHE DE RUPPERT LE PION D'EXALTATION QUI LUI OCTROIE +2 EN ATTAQUE ET +1 EN DÉFENSE JUSQU'À SA PROCHAINE PHASE DE PRÉPARATION.

PROTECTION RAPPROCHÉE

POUR 2 MENACES, LE JOUEUR DES MONSTRES PEUT DONNER LE TALENT GARDE DU CORPS JUSQU'À SA PROCHAINE PHASE DE PRÉPARATION À UN TROGLODYTE PRÉSENT SUR LA TUILE DE MARIE-THÉRÈSE OU DE RUPPERT. LE JOUEUR DES MONSTRES PLACE UN PION DE TALENT GARDE DU CORPS À CÔTÉ DE LA FIGURINE. PLUSIEURS TROGLODYTES PEUVENT EN BÉNÉFICIER.

LA SOIRÉE JAMBON

D'APRÈS OUVERTURE DE LA CHASSE

UN SCÉNARIO DE THIERRY VAREILAUD



CE SOIR, C'EST SOIRÉE JAMBON !
CHOPPEZ DES TROGLODYTES, ÇA
DOIT PAS ÊTRE SI MAUVAIS.

ATTENDEZ, C'EST PAS NOUS QUI
DEVIONS FAIRE ÇA ? FUYEZ !



LES HUMAINS:

- ANDRÉ LA LUMIÈRE
- LÉON LE TROMBLON
- VINCENT LE RENFORCÉ
- SERGE LA BRUTE
ÉQUIPÉ D'EXPLOSIFS
- 2 CARTES **INSTINCT**
PIOCHÉES AU HASARD



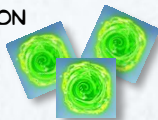
LES MONSTRES:

- COMMENCENT AVEC **O**
PIONS MENACE
- NOS Z'AMIS LES TROGLODYTES
- REX ET ROCKY, LES MOLOSSES
- MARIE-THÉRÈSE LA NOUNOU



A PRÉVOIR :

- 3 PIONS
TÉLÉPORTATION



CONDITIONS DE VICTOIRE

LES **HUMAINS** GAGNENT LA PARTIE
S'ILS PARVIENNENT À RÉCUPÉRER 6
TROGLODYTES OU SI MARIE-THÉRÈSE
N'EST PAS EN JEU À LA FIN D'UNE
PHASE DE MENACE.

LES **MONSTRES** GAGNENT LA PARTIE
S'ILS PARVIENNENT À FAIRE FUIR 6
TROGLODYTES.

TOUT AUTRE RÉSULTAT EST UNE
VICTOIRE DES **MONSTRES**.

MISE EN PLACE DES TUNNELS

- CONSTITUEZ UNE PILE A FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT LES 9 TUILES SUIVANTES :
LA TUILE DE

CHAMPIGNONS LUMINESCENTS (06)
LA TUILE DE COULOIR CARNASSIER (08)
LA TUILE DE COULOIR ÉTROIT (11)
LA TUILE DE PIÈGE (15)
LA TUILE DE FONTAINE (17)
LA TUILE DU Puits (23)
LA TUILE DE TANIÈRE (28)
LA TUILE DE TROU (33)
LA TUILE DU SANCTUAIRE (35)

- ENLEVEZ ALÉATOIREMENT 4 TUILES DE LA PILE A POUR FORMER LA PILE B ET PLACEZ-LES ALÉATOIREMENT, FACE CACHÉE, AUX EMPLACEMENTS VIDES SUR LE PLAN.

- PRENEZ LES 5 TUILES RESTANTES DE LA PILE A ET MÉLANGEZ-LES AVEC LES 5 TUILES SUIVANTES :

LA TUILE DE CAVERNE (25)

LA TUILE DES ABÎMES (26)

LES TUILES DE COULOIR (40, 47 & 48)

VOUS OBTENEZ UNE PILE C DE 10 TUILES.

- RETIREZ ALÉATOIREMENT 4 TUILES DE CETTE PILE C. ELLES NE SONT PAS UTILISÉES POUR LA PARTIE ET SONT RANGÉES DANS LA BOÎTE. VOUS OBTENEZ UNE PILE D DE 6 TUILES.

- MÉLANGER LES 6 TUILES DE LA PILE D AVEC LES 2 TUILES SUIVANTES :

LES TUILES DE COULOIR (36 & 37).

VOUS OBTENEZ UNE PILE E DE 8 TUILES.

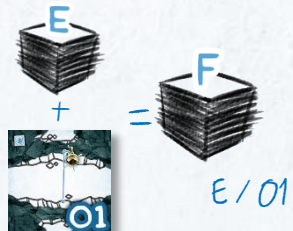
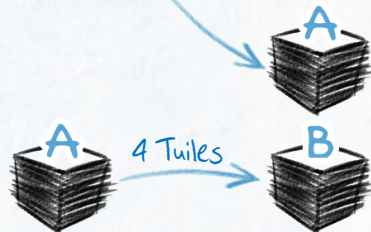
- POSEZ LES 8 TUILES DE LA PILE E SUR LA TUILE D'ALARME (01) POUR CONSTITUER LA PILE D'EXPLORATION F.

- TOUTES LES TUILES NON UTILISÉES SONT RANGÉES DANS LA BOÎTE.

- LES 11 TROGLODYTES ET MARIE-THÉRÈSE SONT PLACÉS COMME INDiqué SUR LE PLAN.

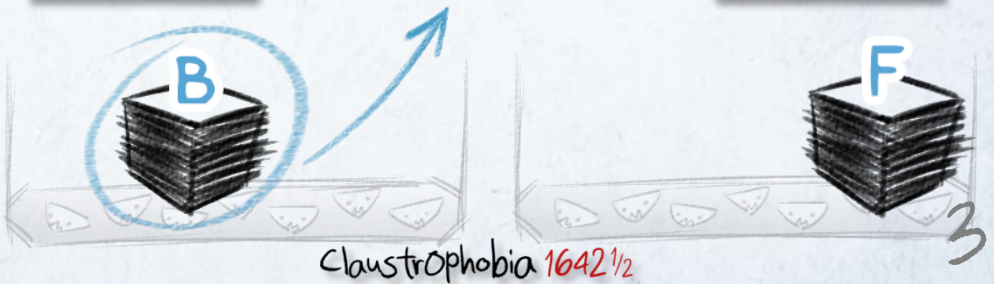
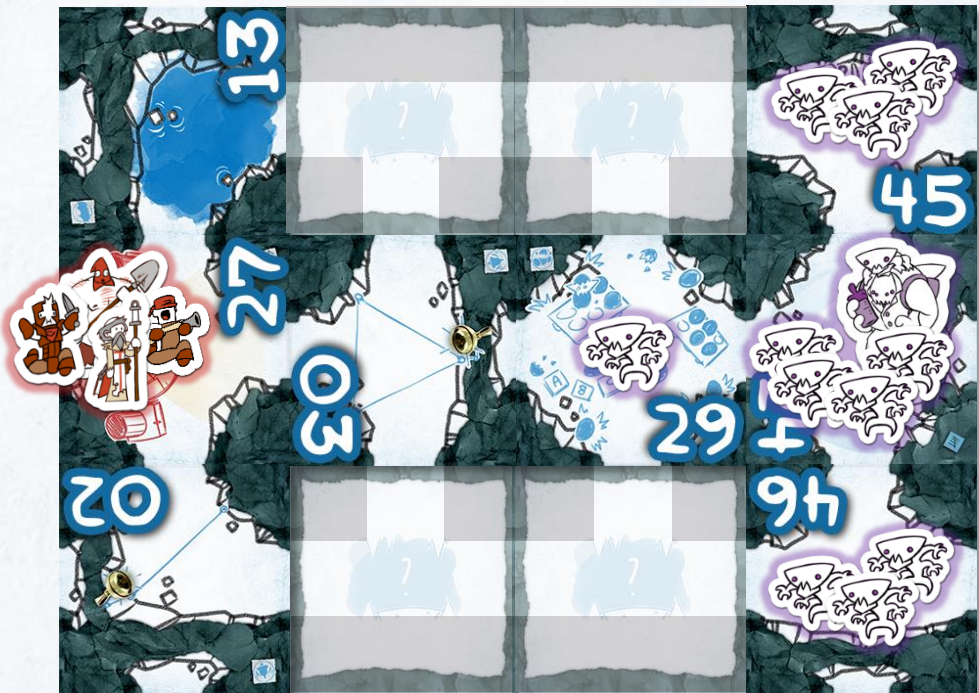
- LES HUMAINS SONT PLACÉS SUR LA TUILE DE SORTIE (27)

- LES CARTES D'INSTINCT INTUITION NE SONT PAS UTILISÉES POUR LA PARTIE ET SONT RANGÉES DANS LA BOÎTE.



DÉBUT DE LA PARTIE

13	B	B	45
27	O3	29	24
O2	B	B	46



RÈGLES SPÉCIALES

PRÉCIPITATION

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

LIEU CLOS

LORS DE L'EXPLORATION DES TUILES FACE CACHÉE SUR LE PLAN (ISSUES DE LA PILE **B**), L'ORIENTATION DE CES TUILES EST IMPOSÉE (VOIR LES INDICATIONS SUR LE PLAN DE MISE EN PLACE).

RÉCUPÉRATION

LORSQUE DES TROGLODYTES SONT MIS KO PENDANT LA PHASE D'ACTIVATION DU JOUEUR **HUMAIN**, LEUR FIGURINE EST COUCHÉE SUR LA TUILE OÙ ILS ONT ÉTÉ MIS KO.

POUR RÉCUPÉRER UN TROGLODYTE, UN **HUMAIN** DOIT FINIR SON ACTIVATION SUR LA TUILE AVEC UN TROGLODYTE COUCHÉ ET SANS MONSTRE DEBOUT.

CHAQUE **HUMAIN** NE PEUT S'OCCUPER QUE D'UN TROGLODYTE PAR TOUR. UTILISEZ UN DÉ DE COMBAT POUR COMPTABILISER LES TROGLODYTES.

TOUS LES TROGLODYTES COUCHÉS RESTANTS SONT REMIS DANS LA RÉSERVE DE **MONSTRES** À LA FIN DE LA PHASE D'ACTIVATION DU JOUEUR

HUMAIN.

TÉLÉPORTATION

LORS DE SON TOUR DE JEU, LE JOUEUR DES **MONSTRES** PEUT DÉPENSER **3** MENACES POUR PLACER UN OU PLUSIEURS PIONS DE TÉLÉPORTATION. CEUX-CI NE PEUVENT PAS ÊTRE PLACÉS SUR LES TUILES D'ALARME. TOUS LES COMBATTANTS PEUVENT SE TÉLÉPORTER EN DÉPENSANT 1 EN DÉPLACEMENT DEPUIS UNE TUILE AVEC UN PION DE TÉLÉPORTATION VERS UNE AUTRE TUILE AVEC UN PION DE TÉLÉPORTATION DE LEUR CHOIX. (LE TALENT IMPOSANT ET LA RESTRICTION DE BLOCAGE SONT IGNORÉS POUR CE DÉPLACEMENT)

TUILES D'ALARME

N'APPLIQUEZ PAS LES EFFETS HABITUELS DES TUILES D'ALARME.

LES TUILES D'ALARME REPRÉSENTENT DES PORTAILS DE SECOURS VERS LES DIMENSIONS MONSTRUEUSES À TRAVERS LESQUELS LE JOUEUR DES **MONSTRES** PEUT FAIRE FUIR LES TROGLODYTES.

POUR FUIR, LE TROGLODYTE DOIT DÉPENSER 1 EN DÉPLACEMENT LORSQU'IL SE TROUVE SUR UNE TUILE D'ALARME. LE TROGLODYTE EST ALORS RETIRÉ DÉFINITIVEMENT DU JEU.

À CHAQUE TOUR, LE JOUEUR DES **MONSTRES** PEUT FAIRE FUIR 1 TROGLODYTE PAR TUILE D'ALARME.

UTILISEZ UN DÉ POUR COMPTABILISER LES TROGLODYTES QUI S'ÉCHAPPENT.

(LE TALENT IMPOSANT ET LA RESTRICTION DE BLOCAGE SONT IGNORÉS POUR CE DÉPLACEMENT)

LA DIMENSION MONSTRUEUSE

D'APRÈS LES DIMENSIONS PARALLÈLES

UN SCÉNARIO DE MONSIEUR GUILLAUME



JE CROIS QU'ON S'EST PERDUS...
CHERCHONS LA SORTIE.

PROFITONS EN TANT QU'ILS SONT
COINCÉS DANS NOTRE DIMENSION !



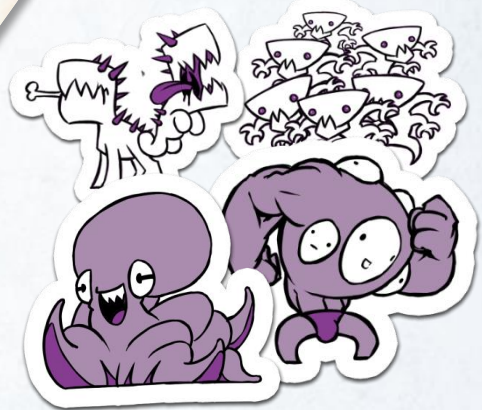
LES HUMAINS:

- ANDRÉ LA LUMIÈRE
ÉQUIPÉ D'UN SCEPTRE ANCIEN
- ANATOLE LE TÊMÉRAIRE
ÉQUIPÉ D'UNE BOMBE
- VINCENT LE RENFORCÉ
- MARTIN LE BOUCLIER
- CLAUDE LA BARBARE
ÉQUIPÉE D'UNE TORCHE



LES MONSTRES:

- COMMENCENT AVEC 3 PIONS MENACE
- NOS Z'AMIS LES TROGLODYTES
- REX ET ROCKY, LES MOLOSSES
- JO LE MASQUE
- AMANDINE LE POULPIEVRE



CONDITIONS DE VICTOIRE

A PRÉVOIR :

- PION
TÉLÉPORTATION



LES HUMAINS GAGNENT LA PARTIE S'ILS
PARVIENNENT À FAIRE SORTIR DU
PLATEAU AU MOINS 3 HUMAINS.
TOUT AUTRE RÉSULTAT EST UNE
VICTOIRE DES MONSTRES.

MISE EN PLACE DES TUNNELS...

- LES TUILES DE CACHE (19 À 22), DE TOMBEAU (30) ET DE COULOIR (36 À 38) NE SONT PAS UTILISÉES POUR LA PARTIE ET SONT RANGÉES DANS LA BOÎTE.

- RETIREZ DU PAQUET A LES TUILES DU PUIS (23), DE CAVERNE (25), DES ABIMES (26), DE SORTIE (27), DE TANIÈRES (28 & 29) ET DE TROU (31 À 33) ET METTEZ-LES DE CÔTÉ.

-- CONSTITUTION DE LA PILE B :

LA DIMENSION MONSTRUEUSE

- POSEZ LA TUILE DU PUIS (23) SUR LA TABLE POUR FORMER LA PILE B.

- AJOUTEZ UNE TUILE PIOCHÉE AU HASARD PARMI LES TUILES RESTANTES A SUR LA PILE B.

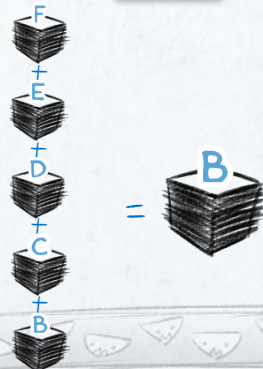
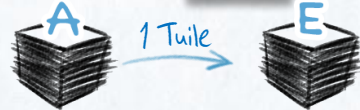
- MÉLANGEZ UNE TUILE PIOCHÉE AU HASARD PARMI LES TUILES RESTANTES A AVEC LA TUILE DE TROU (31), PUIS POSEZ CES DEUX TUILES SUR LA PILE B.

- AJOUTEZ PAR-DESSUS UNE TUILE PIOCHÉE AU HASARD PARMI LES TUILES RESTANTES A.

- MÉLANGEZ DEUX TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARMI LES TUILES RESTANTES A AVEC LA TUILE DE TROU (32), PUIS POSEZ CES TROIS TUILES SUR LA PILE B.

- VOUS OBTENEZ UNE PREMIÈRE PILE B DE 8 TUILES AVEC LA TUILE DU PUIS (23) EN DERNIÈRE POSITION.

- LA TUILE DE CAVERNE (25) EST PLACÉE AU MILIEU DE LA TABLE ET LES HUMAINS SONT POSÉS DESSUS. LA PILE B DE LA DIMENSION MONSTRUEUSE EST POSITIONNÉE DEVANT UNE DE SES ISSUES.



... ET MISE EN PLACE DES TUNNELS

-- CONSTITUTION DE LA PILE H :

LA DIMENSION TERRESTRE

- POSEZ LA TUILE DE SORTIE (27) SUR LA TABLE POUR FORMER LA PILE H.

- MÉLANGEZ UNE TUILE PIOCHÉE AU HASARD PARMI LES TUILES RESTANTES A AVEC LA TUILE DE TANIÈRE (29), PUIS POSEZ CES DEUX TUILES SUR LA PILE H.

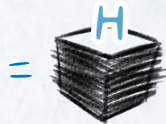
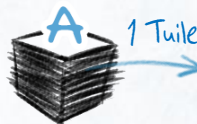
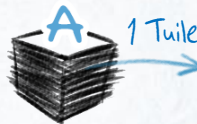
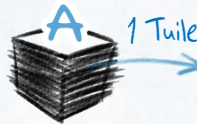
- MÉLANGEZ UNE TUILE PIOCHÉE AU HASARD PARMI LES TUILES RESTANTES A AVEC LA TUILE TROU (33), PUIS POSEZ CES DEUX TUILES SUR LA PILE H.

- MÉLANGEZ UNE TUILE PIOCHÉE AU HASARD PARMI LES TUILES RESTANTES A AVEC LA TUILE DE TANIÈRE (28), PUIS POSEZ CES DEUX TUILES SUR LA PILE H.

- VOUS OBTENEZ UNE PILE H DE 7 TUILES AVEC LA TUILE DE SORTIE (27) EN DERNIÈRE POSITION.

- LA TUILE DES ABIMES (26) EST PLACÉE SUR LA TABLE ASSEZ LOIN DE LA TUILE DE CAVERNE (25) QUI CONTIENT LES HUMAINS CAR LES DIMENSIONS NE SE CROISERONT PAS. LA PILE H DE LA DIMENSION TERRESTRE EST POSITIONNÉE DEVANT UNE DE SES ISSUES.

- TOUTES LES TUILES NON UTILISÉES SONT RANGÉES DANS LA BOÎTE.



DÉBUT DE LA PARTIE



RÈGLES SPÉCIALES

DIMENSIONS PARALLÈLES

CE SCÉNARIO SE DÉROULE SUR DEUX PLATEAUX EN PARALLÈLE : LA DIMENSION TERRESTRE ET LA DIMENSION MONSTRUEUSE. CES DEUX PLATEAUX NE PEUVENT PAS SE REJOINDRE PHYSIQUEMENT.

- DANS LA DIMENSION MONSTRUEUSE, LES HUMAINS PEUVENT UNIQUEMENT EXPLORER UNE ISSUE QUI MÈNE À LA PILE DE LA DIMENSION MONSTRUEUSE.
- DANS LA DIMENSION TERRESTRE, LES HUMAINS PEUVENT UNIQUEMENT EXPLORER UNE ISSUE QUI MÈNE À LA PILE DE LA DIMENSION TERRESTRE.

À CHAQUE EXPLORATION, LA PREMIÈRE TUILE DE LA PILE EST RETOURNÉE, PUIS CETTE DERNIÈRE EST DÉCALÉE POUR LAISSER LA PLACE À LA NOUVELLE TUILE. LE JOUEUR DES MONSTRES PLACE ENSUITE LA PILE DE TUILES EN COURS D'UTILISATION DEVANT UNE DES ISSUES DE LA NOUVELLE TUILE EXPLORÉE.

PRÉSENCE MONSTRUEUSE ACCRUE

DANS LA DIMENSION MONSTRUEUSE, TOUTES LES TUILES ONT, EN PLUS DE LEUR EFFET INITIAL, L'EFFET SUIVANT :

LE JOUEUR DES MONSTRES PEUT TOUJOURS FAIRE APPARAÎTRE UN BOSS OU UN MOLOSSE SUR CETTE TUILE, EN IGNORANT LES RESTRICTIONS DE TUILE LIBRE ET DE TUILE AVEC ISSUE.

DANS CE CAS, LE COÛT DU BOSS OU DU MOLOSSE EST RÉDUIT DE 1 MENACE.

TUILE DE SORTIE

UN HUMAIN SUR LA TUILE DE SORTIE (27) PEUT ÊTRE RETIRÉ DU JEU EN DÉPENSANT 1 EN DÉPLACEMENT.

ON NE MEURT QU'UNE FOIS

LORSQUE JO ET AMANDINE SONT MIS KO, ILS NE SONT PAS PLACÉS DANS LA RÉSERVE MAIS SONT RETIRÉS DÉFINITIVEMENT DU JEU.

PASSAGE INTER-DIMENSIONNEL

DANS CE SCÉNARIO, LES TUILES DE TROU (31 À 33) SERVENT À CRÉER DES PASSAGES ENTRE LES DIMENSIONS MONSTRUEUSE ET TERRESTRE.

L'EFFET HABITUEL DES TUILES DE TROU (31 À 33) N'EST PAS APPLIQUÉ. IL EST REMPLACÉ PAR L'EFFET SUIVANT :

- LORSQUE LA PREMIÈRE TUILE DE TROU (31) EST DÉCOUVERTE DANS LA DIMENSION MONSTRUEUSE, LE COMBATTANT QUI A EFFECTUÉ L'EXPLORATION EST IMMÉDIATEMENT PLACÉ SUR LA TUILE DES ABÎMES (26) DANS LA DIMENSION TERRESTRE. DE PLUS, SON ACTIVATION SE TERMINE IMMÉDIATEMENT.
- LORSQUE LA DEUXIÈME TUILE DE TROU (32) EST DÉCOUVERTE DANS LA DIMENSION MONSTRUEUSE, LE COMBATTANT QUI A EFFECTUÉ L'EXPLORATION EST IMMÉDIATEMENT PLACÉ SUR LA DERNIÈRE TUILE EXPLORÉE DANS LA DIMENSION TERRESTRE. DE PLUS, SON ACTIVATION SE TERMINE IMMÉDIATEMENT.
- LORSQUE LA TROISIÈME TUILE DE TROU (33) EST DÉCOUVERTE DANS LA DIMENSION TERRESTRE, LE JOUEUR HUMAIN CHOISIT UN HUMAIN DANS LA DIMENSION MONSTRUEUSE. CE DERNIER EST IMMÉDIATEMENT PLACÉ SUR LA TUILE DE TROU (33). CE COMBATTANT A TERMINÉ SON ACTIVATION, MÊME S'IL N'AVAIT PAS ENCORE ÉTÉ ACTIVÉ À CE TOUR.

BEN VOILÀ, J'AVAIS DIT À GAUCHE

LORSQUE LA TUILE DU PUIS (23) EST RÉVÉLÉE, PLACEZ UN PION DE TÉLÉPORTATION SUR LA DERNIÈRE TUILE EXPLORÉE DE LA DIMENSION TERRESTRE.

TOUT COMBATTANT QUI ARRIVE SUR LA TUILE DE PUIS (23) EST AUTOMATIQUEMENT ET IMMÉDIATEMENT PLACÉ SUR LA TUILE OÙ SE TROUVE LE PION DE TÉLÉPORTATION. DE PLUS, SON ACTIVATION SE TERMINE IMMÉDIATEMENT.

ARCHITECTES DÉCORATEURS

D'APRÈS LA CATHÉDRALE IMPIE

UN SCÉNARIO DE THIERRY VAREILLAUD



CE LIQUIDE AMER EST MERVEILLEUX ! ON PEUT TOUT FAIRE AVEC : NETTOYER LES CLOISONS, LISSER LES PLAFONDS, CHASSER LA VERMINE. ET EN PLUS IL A BON GOUT ET DONNE LA PÊCHE !

DONNONS À CES TUNNELS UN PETIT COUP DE POLISH !



IL VA falloir empêcher ces humains de dévisager nos magnifiques tunnels ! Alors donnez tout ce que vous avez : CASSEZ LES MURS, BOUCHEZ LES CANALISATIONS ET SURTOUT : EMPECHEZ CE LIQUIDE AMER D'ENVAHIR NOS COULOIRS !

LES HUMAINS:

- ANDRÉ LA LUMIÈRE
- VINCENT LA CIBLE
- SERGE LA BRUTE
- CLAUDE LA BARBARE
- UNE CARTE **SAVON DE MARSEILLE** À ÉQUIPER À L'HUMAIN DE SON CHOIX



LES MONSTRES:

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



À PRÉVOIR :

- 4 PIONS DE LIQUIDE AMER



- CARTE DE **SCEPTRE ANCIEN**
- CARTE DE **TOME DE RAGE**
- 2 CARTES D' **ENDIVE**



CONDITIONS DE VICTOIRE

LES **HUMAINS** GAGNENT LA PARTIE S'ILS PARVIENNENT À RESTAURER LES TROIS TUILES DE CACHE (19, 20 & 22) ET LA TUILE DU TOMBEAU (30) QUI REPRÉSENTENT LES MURS PORTEURS.

LES **MONSTRES** GAGNENT LA PARTIE S'ILS PARVIENNENT À **CASSER ET SALIR** LES DEUX TUILES DE FONTAINE (16 & 17) QUI REPRÉSENTENT LES ARRIVÉES DE LIQUIDE AMER.

TOUT AUTRE RÉSULTAT EST UNE VICTOIRE DES **MONSTRES**.

MISE EN PLACE DES TUNNELS

- PLACEZ LES TUILES « MONSTRUEUSES » PAR-DESSUS LES TUILES « RESTAURÉES » EN RESPECTANT LE PLAN
- INVERSEZ LA TUILE RESTAURÉE DE FONTAINE (16) ET LA TUILE CASSÉE DE CAVERNE (24) POUR AVOIR LA TUILE DE FONTAINE (16) AU-DESSUS.

TUNNELS MONSTRUEUX (DESSUS)

	05	27			
01	25	18	8	28	24
15	26	29	03	06	10
	13	02			

- LES QUATRE HUMAINS SONT PLACÉS SUR LA TUILE DE FONTAINE (16) SANS TENIR COMPTE DE SON INDICE DE SATURATION POUR LE PREMIER TOUR. CEPENDANT, À PARTIR DE LA FIN DU PREMIER TOUR DU JOUEUR HUMAIN, L'INDICE DE SATURATION DEVRA ÊTRE RESPECTÉ.

TUNNELS RESTAURÉS (DESSOUS)

	44	30			
19	47	45	39	35	16
34	48	17	22	46	42
	43	20			

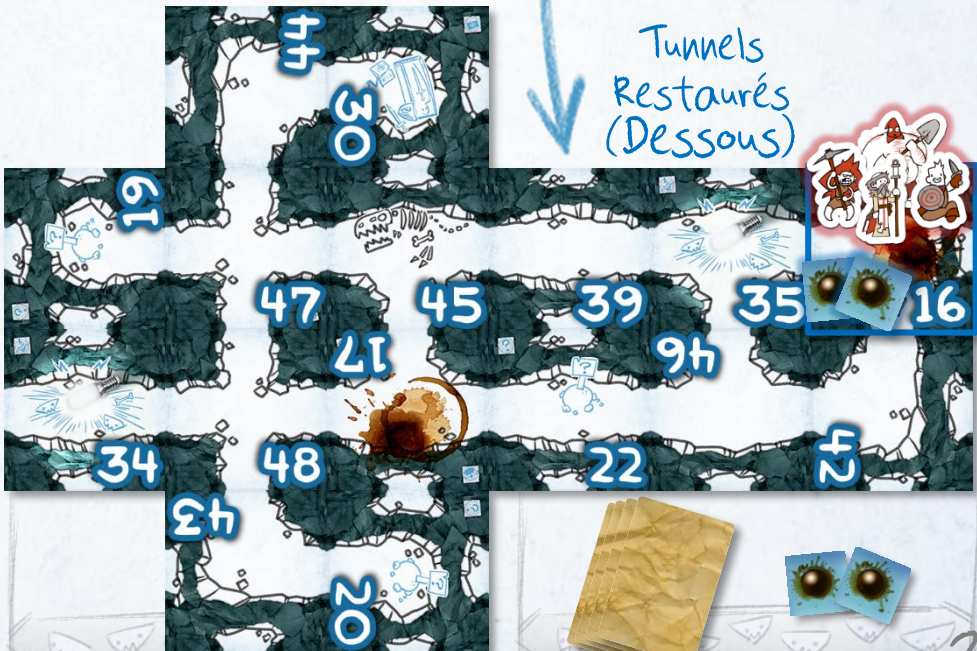
- LE JOUEUR HUMAIN POSE 2 PIONS DE LIQUIDE AMER SUR LA TUILE DE FONTAINE (16) ET LES 2 AUTRES PIONS SONT MIS DE CÔTÉ POUR CONSTITUER LA RÉSERVE DE LIQUIDE AMER.
- LE JOUEUR HUMAIN CONSTITUE UNE PIOCHE DE TRÉSORS EN MÉLANGEANT LES 4 CARTES D'ÉQUIPEMENT SUIVANTES

1 SCEPTRE ANCIEN
1 TOME DE RAGE
2 ENDIVES

DÉBUT DU JEU



Tunnels
Monstrueux
(Dessus)



Tunnels
Restaurés
(Dessous)

RÈGLES SPÉCIALES

PERCOLATION CONTINUE

LES RÈGLES CLASSIQUES DES TUILES DE FONTAINE (16 & 17) S'APPLIQUENT. DE PLUS, AU DÉBUT DE LA PHASE DE PRÉPARATION DU JOUEUR HUMAIN, SI LA RÉSERVE DE LIQUIDE AMER CONTIENT UN OU PLUSIEURS PIONS, LE JOUEUR HUMAIN LES RÉPARTIT ÉQUITABLEMENT ENTRE LES 2 TUILES DE FONTAINE, SI CELLES-CI SONT VISIBLES. CHAQUE TUILE DE FONTAINE (16 & 17) NE PEUT CONTENIR QU'UN MAXIMUM DE 2 PIONS DE LIQUIDE AMER.

LES PORTEURS D'EAU

SI UN HUMAIN SE TROUVE SUR UNE TUILE DE FONTAINE (16 OU 17) AU DÉBUT DE SA PHASE DE PRÉPARATION, IL PEUT RAMASSER UN OU PLUSIEURS PION DE LIQUIDE AMER QUI S'Y TROUVE.

UN HUMAIN PEUT TRANSPORTER PLUSIEURS PIONS OU TRANSMETTRE UN OU PLUSIEURS PIONS DE LIQUIDE AMER À UN AUTRE COMBATTANT SUR SA TUILE. SI UN HUMAIN PORTEUR D'UN PION DE LIQUIDE AMER EST MIS KO, LE PION RETOURNE DANS LA RÉSERVE DE LIQUIDE AMER.

DE PLUS, UN COMBATTANT QUI PORTE UN PION DE LIQUIDE AMER PEUT DÉCIDER, AU DÉBUT DE SA PHASE DE PRÉPARATION, DE LE CONSOMMER POUR GUÉRIR UNE DE SES BLESSURES.

CONNAISSANCE DES LIEUX

À TOUT MOMENT, LES JOUEURS PEUVENT REGARDER QUELLE TUILE SE TROUVE SOUS UNE AUTRE.

LES CACHETTES SECRÈTES

LORSQU'UN HUMAIN ENTRE POUR LA PREMIÈRE FOIS SUR UNE TUILE DE CACHE (19, 20 & 22) OU DU TOMBEAU (30), IL PREND LA PREMIÈRE CARTE D'ÉQUIPEMENT DE LA PIOCHE DES TRÉSORS.

RESTAURATION ET NETTOYAGE (ACTION)

AU DÉBUT DE LA PARTIE, LA TUILE DE FONTAINE (16) EST LA SEULE À ÊTRE PROPRE.

AU DÉBUT DE SON ACTIVATION, UN HUMAIN PEUT RESTAURER UNE TUILE MONSTRUEUSE SUR LAQUELLE IL SE TROUVE, S'IL PORTE UN PION DE LIQUIDE AMER.

POUR CE FAIRE, IL DÉPENSE TOUTS SES DÉPLACEMENTS (AVEC UN MINIMUM DE 1) ET POSE LE PION DE LIQUIDE AMER DANS LA RÉSERVE DE LIQUIDE AMER. IL PLACE ENSUITE LA TUILE MONSTRUEUSE SOUS LA TUILE NOUVELLEMENT RESTAURÉE. LES EFFETS DE CETTE DERNIÈRE S'APPLIQUENT IMMÉDIATEMENT.

UNE FOIS RESTAURÉES, LES TUILES DE CACHE (19, 20 & 22) ET DE TOMBEAU (30) NE PEUVENT PLUS ÊTRE RETIRÉES VIA L'ACTION *CASSER ET SALIR*

CASSER ET SALIR (ACTION)

AU DÉBUT DE SA PHASE DE MENACE, GASTON PEUT SALIR (RENDRE MONSTRUEUSE) UNE TUILE RESTAURÉE SUR LAQUELLE IL SE TROUVE.

POUR CE FAIRE, IL DOIT DÉPENSER 4 MENACES ET RENONCER À SON ACTION POUR CE TOUR. IL PLACE ENSUITE LA TUILE RESTAURÉE SOUS LA TUILE NOUVELLEMENT MONSTRUEUSE.

LES EFFETS DE CETTE DERNIÈRE S'APPLIQUENT IMMÉDIATEMENT.

SI GASTON SALIT UNE TUILE DE FONTAINE (16 OU 17) QUI CONTIENT DES PIONS DE LIQUIDE AMER, CES DERNIERS RETOURNENT DANS LA RÉSERVE DE LIQUIDE AMER.

AMERTUME ENVAHISSANTE

L'ENDIVE EMPÊCHE DE *CASSER ET SALIR* LA TUILE SUR LAQUELLE SE TROUVE LE COMBATTANT QUI LA PORTE

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 !



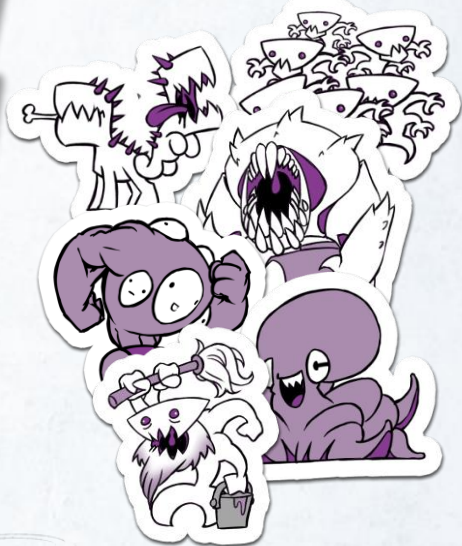
L'ÉQUIPE DES HUMAINS:

- 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

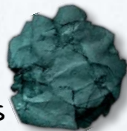


CONDITIONS DE VICTOIRE

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)

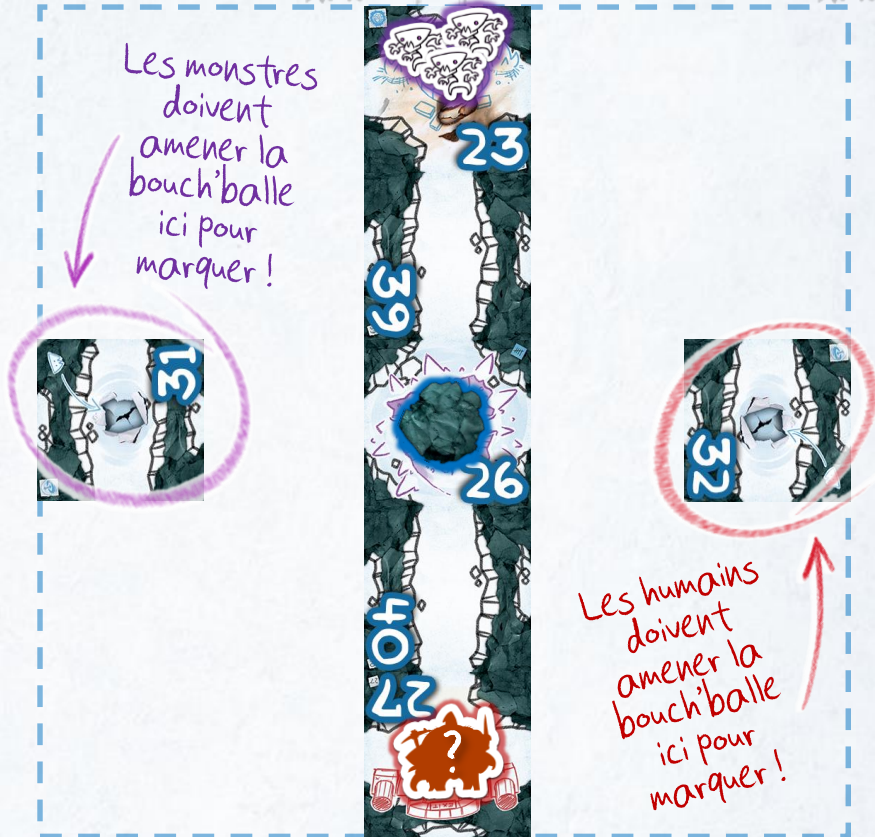
- PLACEZ LE JETON DE BOUCH'BBALLE SUR LA TUILE DES ABÎMES (26).



		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)

Claustrophobia

1642 1/2

Les Poings de la Fureur

LIVRET DE RÈGLES

1 PRÉSENTATION FURIEUSE

CLAUSTROPHOBIA 1642 1/2 LES POINGS DE LA FUREUR EST TOUJOURS UN JEU POUR 2 JOUEURS (MÊME SI LE 2^{ÈME} SCÉNARIO PEUT FACILEMENT SE JOUER À 3).

LES HUMAINS ET LES MONSTRES SONT TOUJOURS DE LA PARTIE, MAIS UNE TROISIÈME FACTION SE JOINT À LA FÊTE :

LA CRÉATURE



JE SUIS LA CRÉATURE.
J'AI ÉTÉ FABRIQUÉ POUR
COMBATTRE LES
MONSTRES...
MAIS JE PEUX AUSSI TAPER
SUR LES HUMAINS AU BESOIN.
JE SUIS PEUT ÊTRE SEUL,
MAIS JE SUIS TRÈS FORT. DU
MOINS TANT QUE MES
MORCEAUX SONT EN ÉTAT
DE MARCHÉ.

POUR JOUER AUX SCÉNARIOS
FURIEUX DES POINGS DE LA FUREUR,
VOUS DEVEZ AU PRÉALABLE
POSSÉDER LE JEU DE BASE
CLAUSTROPHOBIA 1642 1/2

2 CONTENU FURIEUX DU JEU

- LES FICHES DE LA CRÉATURE
TÊTE, TORS, BRAS, JAMBES
- LES PIÈCES DE RECHANGE N°37 ET N°39 DE
LA CRÉATURE
- LES CARTES DE PIÈCES D'ÉQUIPEMENT DE LA
CRÉATURE.
- 4 DÉS VERTS
- DES FICHES D'HUMAINS : VIKTOR (2)
- DES FICHES DE MONSTRES
IGOR
LES BOSS
MINI JOSÉ, PETIT JOSÉ,
MOYEN JOSÉ, RICARDO,
DINDODÉMON ET
L'ASSEMBLAGE
- LA CARTE DE DESTINÉE VACHEMENT
FUNESTE
- LES CARTES D'ULTRAÉVÈNEMENT
- DES PETITES FIGURINES EN CARTON TOUTES
MIGNONNES POUR REPRÉSENTER TOUT CE
BEAU MONDE.
- DES JETONS (PLEINS)
(VERT, BLEU-VIOLET OU BLEU SELON
QUE CELA CONCERNE
RESPECTIVEMENT LA CRÉATURE, LES
EFFET D'ULTRAÉVÈNEMENT OU DU
SCÉNARIO)

3 MISE EN PLACE FURIEUSE

LE JOUEUR DE LA CRÉATURE

IL PREND LE STAND-EE DE LA CRÉATURE (VERT) ET LES FICHES DES 4 PARTIES DE LA CRÉATURE (PEUT ÊTRE DES PIÈCES DE RECHANGE AUSSI EN FONCTION DU SCÉNARIO).

IL PREND LES PIÈCES D'ÉQUIPEMENT RELATIFS AU SCÉNARIO ET LES PLACE À CÔTÉ DE SES FICHES.

LE JOUEUR DES MONSTRES

LES SCÉNARIOS FURIEUX UTILISENT LA DESTINÉE VACHEMENT FUNESTE. IL DOIT DONC PRENDRE EN PLUS LA CARTE DU MÊME NOM, AINSI QUE LES CARTES D'ULTRAÉVÈNEMENT DU SCÉNARIO EN QUESTION.

4 DESCRIPTION DES ÉLÉMENTS FURIEUX

- LES 4 MORCEAUX DE LA CRÉATURE

LA TÊTE DE LA CRÉATURE

SYMBÔLE DU MORCEAU

POINTS DE VIE DU MORCEAU

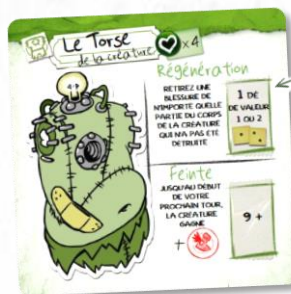


EFFETS DU POUVOIR « TORPEUR »

CASE DE PRÉPARATION DU POUVOIR « TORPEUR »

D'AUTRES POUVOIRS DIVERS

LE TORSO DE LA CRÉATURE



DES POUVOIRS HABITUELS... (EFFETS ET CASE DE PRÉPARATION) BLABLA... VOUS DEVRIEZ AVOIR COMPRIS COMMENT ÇA MARCHE

LES BRAS DE LA CRÉATURE



ATTAQUE ET DÉFENSE DE LA CRÉATURE SI ON N'ASSIGNE AUCUN DÉ AUX LIGNES D'ACTIVATION DES BRAS

ATTAQUE ET DÉFENSE DE LA CRÉATURE SI ON ASSIGNE UN 5 OU UN 6 AUX LIGNES D'ACTIVATION DES BRAS

LES JAMBES DE LA CRÉATURE



SI 1 DÉ EST ASSIGNÉ AUX JAMBES, LA CRÉATURE A 2 EN DÉPLACEMENT SINON ELLE N'A QUE 1 EN DÉPLACEMENT

- LES PIÈCES DE LA CRÉATURE

EN FONCTION DU SCÉNARIO, LA CRÉATURE SERA ÉQUIPÉE DE PIÈCES SUPPLÉMENTAIRES. PLACEZ LES PRÈS DES MORCEAUX DE LA CRÉATURE.

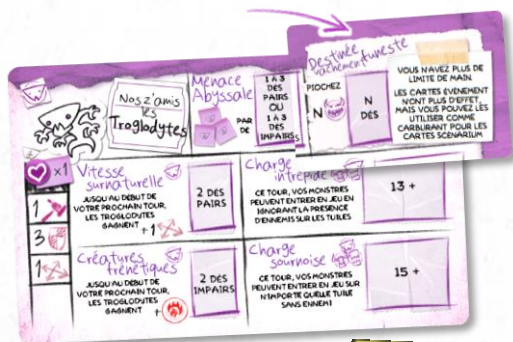
SI UNE PIÈCE EST LIÉE À UN MORCEAU DE LA CRÉATURE, CELLE-CI FONCTIONNERA TANT QUE LE MORCEAU LIÉ N'EST PAS DÉTRUIT. (SI TEL EST LE CAS, DÉFAUSSEZ LA PIÈCE)



- LA DESTINÉE VACHEMENT FUNESTE

SI DEMANDÉ PAR LE SCÉNARIO, LA CARTE DESTINÉE VACHEMENT FUNESTE REMPLACE LA DESTINÉE FUNESTE.

DÈS LORS, LES CARTES D'ÉVÉNEMENT NE PEUVENT PLUS DÉCLENCHER LEUR EFFET STANDARD MAIS SONT DÉPENSÉES POUR JOUER LES CARTES D'ULTRAÉVÉNEMENT



- LES CARTES D'ULTRAÉVÉNEMENT

LA LISTE DES CARTES D'ULTRAÉVÉNEMENT QUI PEUVENT ÊTRE UTILISÉES POUR UN SCÉNARIO EST INDICÉ SUR LE... SCÉNARIO. CES CARTES SONT JOUÉES EN DÉPENSANT UN CERTAIN NOMBRE DE CARTES D'ÉVÉNEMENT (ET NORMALEMENT PENDANT LA PHASE DE MENACE), ET NE PEUVENT ÊTRE UTILISÉES QU'1 SEULE FOIS PAR SCÉNARIO (UNE FOIS UTILISÉE, DÉFAUSSEZ LA).



VOTRE ADVERSAIRE EST CENSÉ SAVOIR QUELLES CARTES D'ULTRAÉVÉNEMENT VOUS ÊTES CENSÉ POUVOIR JOUER, DONC PAS LA PEINE DE LES CACHER. VOUS POUVEZ LES ÉTALER FACE VISIBLE À CÔTÉ DE LA PLANCHE DE DESTINÉE (EN FONCTION DE LA PLACE DISPONIBLE) ET LES RETOURNER LES APRÈS UTILISATION

5 DÉROULÉ D'UNE PARTIE FURIEUSE

LES DIFFÉRENTES PHASES DE JEU SE DÉROULENT DANS CET ORDRE (DANS LA MESURE OÙ LA FACTION EN QUESTION PARTICIPE À LA PARTIE)

- PHASE DE PRÉPARATION DU JOUEUR DE LA CRÉATURE
- PHASE D'ACTIVATION DU JOUEUR DE LA CRÉATURE
- PHASE DE PRÉPARATION DU JOUEUR HUMAIN
- PHASE D'ACTIVATION DU JOUEUR HUMAIN
- PHASE DE PRÉPARATION DU JOUEUR DES MONSTRES
- PHASE DE MENACE DU JOUEUR DES MONSTRES
- PHASE D'ACTIVATION DU JOUEUR DES MONSTRES

VOILÀ... FASTOCHE.

6 DESCRIPTION DES PHASES FURIEUSES

PHASE DE PRÉPARATION DU JOUEUR DE LA CRÉATURE

LE JOUEUR DE LA CRÉATURE DÉTERMINE SES CARACTÉRISTIQUES ET POUVOIRS ACTIFS EN SUIVANT CES ÉTAPES DANS L'ORDRE :

1. LE JOUEUR DES MONSTRES DOIT LANCER 4 DÉS D'ALIMENTATION. (LE JOUEUR DE LA CRÉATURE NE DISPOSE QUE DE 5 DÉS)

2. PUIS IL RÉPARTIT, COMME IL LE SOUHAITE, TOUS LES DÉS LANCÉS ENTRE LES DIFFÉRENTES CASES DE PRÉPARATION ET LIGNES D'ACTIVATIONS DES DIFFÉRENTES PARTIES DE LA CRÉATURE ENCORE EN ÉTAT DE MARCHÉ.

3. POUR FINIR, IL VÉRIFIE LES CONDITIONS DE DÉCLENCHEMENT DES POUVOIRS :
 - SI LES CONDITIONS D'UN POUVOIR SONT REMPLIES, IL RETIRE LES DÉS CORRESPONDANTS, ET IL APPLIQUE LES EFFETS DES POUVOIRS DÉCLENCHÉS.
 - SI LES CONDITIONS D'UN POUVOIR NE SONT PAS ENTIÈREMENT REMPLIES, LES DÉS RESTENT SUR LES CASES DE PRÉPARATION OÙ ILS ONT ÉTÉ ASSIGNÉS.

PHASE D'ACTIVATION DU JOUEUR DE LA CRÉATURE

SI LES PIÈCES DE RECHANGE (VOIR SCÉNARIO FURIEUX N°3) FONCTIONNENT COMME DES ENTITÉS INDÉPENDANTES (ET AGISSENT COMME UN MONSTRE LAMBDA), LA CRÉATURE, DE SON CÔTÉ, FONCTIONNE DIFFÉRENNEMENT.

LA CRÉATURE SE DÉPLACE, AGIT ET AFFRONTÉ SES ADVERSAIRES EN UTILISANT LES CARACTÉRISTIQUES ET LES TALENTS DÉFINIS LORS DE SA PHASE DE PRÉPARATION.

- LA CRÉATURE N'EST NI UN HUMAIN, NI UN MONSTRE
- LA CRÉATURE PEUT RÉPARTIR SES ATTAQUES ET SES POINTS DÉPLACEMENT COMME BON LUI SEMBLE PENDANT SON ACTIVATION. (ELLE SE DÉPLACER, INTERROMPRE SON DÉPLACEMENT POUR ATTAQUER, PUIS REPRENDRE SON DÉPLACEMENT)

7 RÈGLES DE DÉPLACEMENT FURIEUX

- EXPLORATION

LA CRÉATURE, À L'INSTAR DES HUMAINS, PEUT EXPLORER LES TUNNELS DURANT SES DÉPLACEMENTS

8 RÈGLES DE COMBAT FURIEUX

LA CRÉATURE PEUT CHOISIR DE SÉPARER SA VALEUR D'ATTAQUE SUR PLUSIEURS CIBLES (OU GROUPES) (EN PLUS DE POUVOIR SÉPARER SES POINTS DE DÉPLACEMENT).

POUR CE FAIRE, METTEZ DE CÔTÉ UN NOMBRE DE DÉS ÉGAL À LA CARACTÉRISTIQUE D'ATTAQUE DE LA CRÉATURE SUR CE TOUR, ET DÉPENSEZ LES AU FUR ET À MESURE DE VOS ATTAQUES (AINSI, SUR UN TOUR, LA CRÉATURE NE POURRA PAS DÉPENSER PLUS DE DÉS QUE SA VALEUR D'ATTAQUE)

RÉSOLUTION DES TOUCHES SUR LA CRÉATURE

POUR CHAQUE TOUCHE INFLIGÉE À LA CRÉATURE, VOUS DEVEZ PLACER UN JETON DE BLESSURE SUR UN MORCEAU DE LA CRÉATURE DE VOTRE CHOIX.

DÈS QU'UN MORCEAU DE CRÉATURE POSSÈDE AUTANT DE JETONS BLESSURE QUE SES POINTS DE VIE, CETTE PARTIE DE LA CRÉATURE EST CONSIDÉRÉE COMME ÉTANT DÉTRUITE (RETOURNEZ LA FICHE CORRESPONDANTE).

SI UN MORCEAU DU CORPS DE LA CRÉATURE EST DÉTRUIT, IL NE PEUT DÉSORMAIS PLUS ÊTRE SOIGNÉ (ET NE PEUT PLUS RECEVOIR DE JETONS DE BLESSURE).

ON NE PEUT PAS NON PLUS DÉCLENCHER SES POUVOIR, SES EFFETS ET ON NE PEUT PLUS Y ASSIGNER DE DÉ.

UNE PIÈCE D'ÉQUIPEMENT LIÉ À UN MORCEAU DE LA CRÉATURE QUI A ÉTÉ DÉTRUIT N'A PLUS AUCUN EFFET (MAIS ON L'AVAIT DÉJÀ DIT).

SI TOUS LES MORCEAUX DE LA CRÉATURE SONT DÉTRUIT, LA CRÉATURE EST CONSIDÉRÉE COMME ÉTANT KO.

SI IL Y A BESOIN DE DÉTAILS COMPLÉMENTAIRES, NORMALEMENT TOUT EST DÉCRIT SUR LES CARTES OU LES FICHES.

C'EST UN JEU COMPÉTITIF, CERTES, MAIS RESPECTEZ VOTRE ADVERSAIRE ET RESPECTEZ VOUS-MÊME : CELA RESTE UN JEU.

13 CRÉDITS PLUTÔT MODÉRÉS

AUTEUR ET SCÉNARISTE : CROC.

RÉDACTION DES RÈGLES ORIGINELLES : CROC.

COPIER/COLLER/REWORDING DES RÈGLES, RÉÉDITION EN VERSION LIGHT, DISTRIBUTION DE BISOUS VIRTUELS ET ILLUSTRATIONS : FRANHOISS

OPÉRATION BOUCHON

D'APRÈS INSTINCT DE SURVIE

UN SCÉNARIO DE PHILIPPE MASSON



GREUH.

MISSION : DEVOIR ALLER TOUT DROIT.
DROIT VERS LES PETITS TUNNELS.
BLOQUER LES ENTRÉES POUR
EMPÊCHER TOUTE FUITE.

QU'EST CE QUE C'EST QUE CE TRUC !
ARRÊTEZ LE !
DÉTRUISEZ LE AVANT QU'IL NE SE COINCE DANS LES TUNNELS ÉTROITS ET QUE ÇA NOUS OBLIGE À FAIRE DES DÉTOURS !



LA CRÉATURE:

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

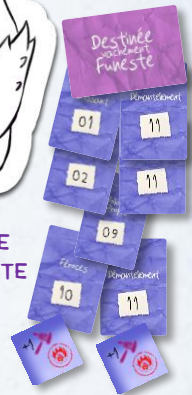


LES MONSTRES:

- 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, 17, 29, 30, 31, 32



À PRÉVOIR :

- RIEN ! (DE PLUS EN TOUT CAS)

CONDITIONS DE VICTOIRE

LA CRÉATURE GAGNE LA PARTIE SI ELLE PARVIENT À ATTEINDRE LA TUILE DE COULOIR ÉTROIT (09).
TOUT AUTRE RÉSULTAT EST UNE VICTOIRE DES MONSTRES.

MISE EN PLACE DES TUNNELS

- RETIREZ DE LA PIOCHE LA TUILE DE SORTIE (27) QUI NE SERA PAS UTILISÉE POUR CETTE PARTIE.

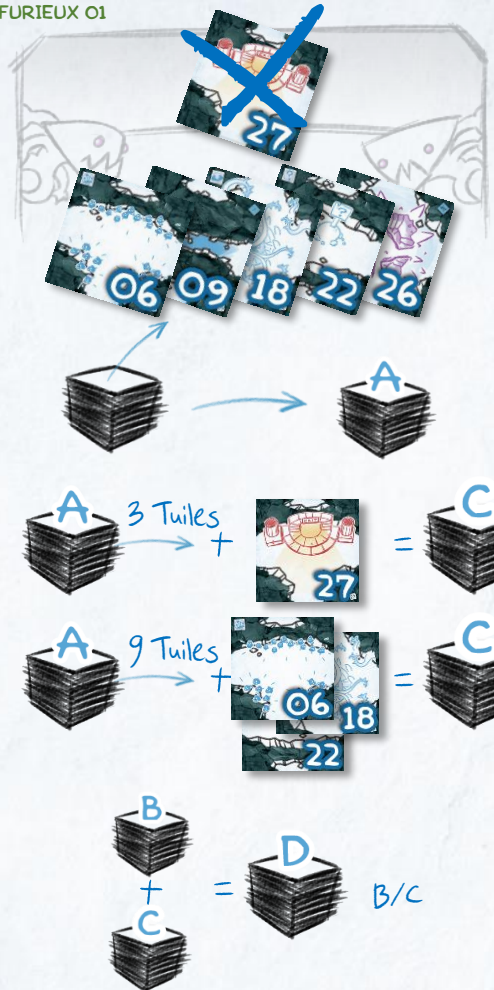
RETIREZ DE LA PIOCHE LES TUILES DE CHAMPIGNONS (06), DE COULOIR ÉTROIT (09), DE FOSSE CARNASSIÈRE (27), DE CACHE (22) ET DE PENTACLE (26) ET METTEZ-LES DE CÔTÉ.

- CONSTITUEZ UNE PREMIÈRE PILE **B** FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT 3 TUILES DE LA PILE **A** ET LA TUILE DE COULOIR ÉTROIT (09).

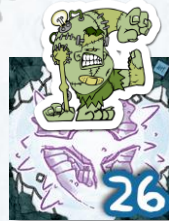
- CONSTITUEZ UNE SECONDE PILE **C** FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT 9 TUILES PARMI LES TUILES RESTANTES DE LA PILE **A** AVEC LES TUILES DE CHAMPIGNONS (06), DE FOSSE CARNASSIÈRE (27), ET DE CACHE (22).

- PLACEZ LA PILE **B** SUR LA **C**. FINALEMENT, VOUS OBTENEZ UNE PIOCHE **D** DE 16 TUILES, LA TUILE DE COULOIR ÉTROIT (09) SE TROUVANT PARMI LES 4 DERNIÈRES.

LA TUILE DES ABIMES (26) EST PLACÉE AU MILIEU DE LA TABLE ET LA CRÉATURE EST POSÉE DESSUS.



DÉBUT DE PARTIE

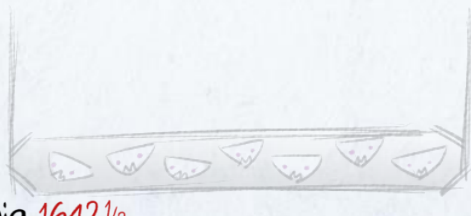
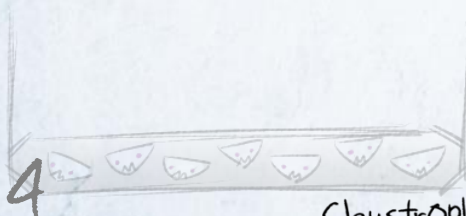
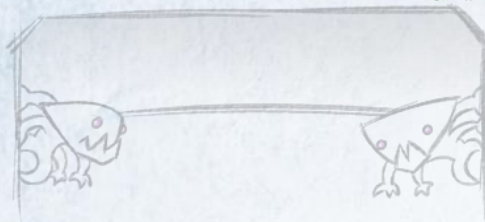


RÈGLES SPÉCIALES

LES MINES DE SCÉNARIUM

LA 1^{ÈRE} FOIS QU'UN **MONSTRE** EXPLORE LA TUILE DE CÂCHE (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 01



4

claustrophobia 1642½

L'ARME SECRÈTE DES HUMAINS

D'APRÈS COOPÉRATION

UN SCÉNARIO DE PHILIPPE VILLÉ

2 À 3 JOUEURS
(OUI OUI)

L'ABOUTISSEMENT DE PLUSIEURS ANNÉES DE RECHERCHE (2 EN FAIT) NOUS OFFRE ENFIN L'ARME SECRÈTE CONTRE LES MONSTRES ! IL S'AGIT D'UNE CRÉATURE ENCORE PLUS MONSTRUEUSE QUE LES MONSTRES. ELLE SEMBLE PRESQUE INVULNÉRABLE ET POSSÈDE UNE FORCE INCROYABLE. IL EST GRAND TEMPS DE PROFITER DE CET AVANTAGE.

LES HUMAINS:

- LÉON LE TROMBLON
 - ANATOLE L'ESPINGLE
 - VIKTOR LE DOCTEUR
- ÉQUIPÉ D'UNE BOMBE



OBEIR... DÉTRUIRE

LA CRÉATURE:

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



LE FORAGE DES NOUVEAUX TUNNELS EST PRESQUE TERMINÉ ET VOILÀ QUE CES HUMAINS VIENNENT TOUT CASSER AVEC ... AVEC QUOI ? IL FAUT FUIR LE CHANTIER, PRÉVENIR LES BÂTISSEURS ET REPOUSSER CE... TRUC.



LES MONSTRES:

- COMMENCENT AVEC 4 PIONS MENACE
- NOS Z'AMIS LES TROGLODYTES
- REX ET ROCKY, LES MOLOSSES
- LES RÉNOVATEURS DE L'EXTRÊME : MINI JOSÉ, PETIT JOSÉ, MOYEN JOSÉ ET RICARDO



Destinée Funeste



- LE POUVOIR DESTINÉE VACHEMENT FUNESTE REMPLACE LA DESTINÉE FUNESTE
- CARTES D'ULTRAÉVÉNEMENT : 10, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28

A PRÉVOIR :

- 20 PIONS OEU
- PION ET PISTE COMPTE-TOUR



Claustrophobia 1642 1/2

CONDITIONS DE VICTOIRE

LES HUMAINS ET LA CRÉATURE GAGNENT SI ILS ARRIVENT À TUER LE BOSS. TOUT AUTRE RÉSULTAT EST UNE VICTOIRE DES MONSTRES

RÈGLES SPÉCIALES

CHACUN SON TOUR

LES TOURS SUIVENT TOUJOURS LA MÊME SÉQUENCE :

- TOUR DU JOUEUR DE LA CRÉATURE
- TOUR DU JOUEUR DES HUMAINS
- TOUR DU JOUEUR DES MONSTRES

COOPÉRATION

LA PIÈCE D'ÉQUIPEMENT CRI DE GUERRE DE LA CRÉATURE N'AFFECTE PAS LES HUMAINS

EXPLORATION CLASSIQUE

LES TUILES ALARME (2 ET 3) ET PIÈGE (15) PLACÉES SUR LE PLAN FONCTIONNENT NORMALEMENT.

LES TUILES ALARME ET PIÈGE SONT DÉCLANCHÉES LA PREMIÈRE FOIS QU'UN COMBATTANT AUTRE QUE MONSTRE ENTRE DESSUS.

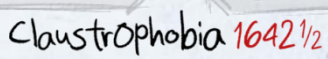
MISE EN PLACE DES TUNNELS

- PLAN DES TUNNELS :

02	15	
46	48	36
27	06	42
03	18	47
43	26	45
	38	37

-PLACEZ 1 TROGLODYTE ET 5 JETONS OEUF FACE « INTACT » SUR LES TUILES CHAMPIGNONS (06), PENTACLE (26) ET CUL-DE-SAC (36 ET 37)

-LA CRÉATURE ET LES HUMAINS SONT PLACÉ SUR LA TUILE DE SORTIE (27)



RÈGLES SPÉCIALES

RÉSERVES À OEUFS

LES 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 »

ÉCLOSION FRÉNÉTIQUE

DURANT LA PARTIE, LE JOUEUR DES **MONSTRES** NE PEUT FAIRE VENIR DES TROGLODYTES EN JEU QUE SUR UNE TUILE CONTENANT AU MOINS 1 OEUF « INTACT ». CEPENDANT, IL N'Y A AUCUNE RESTRICTION (EN DEHORS DE LA SATURATION) POUR LEUR APPARITION.

L'ALERTE AU CHANTIER

AU DÉBUT DU JEU, METTEZ LE TOKEN COMPTE TOUR SUR LE 0 DE LA TUILE COMPTE-TOUR : IL S'AGIT DU NIVEAU D'ALERTE.

LORSQU'UN TROGLODYTE QUITTE LE JEU SUR PAR UNE DES DEUX SORTIES (PAR DELÀ LES TUILES DE PIÈGE (15) ET DE COULOIR (47)), IL DISPARAIT DANS LES PROFONDEURS ET DONNE L'ALERTE. SON STANDÉE EST RETIRÉ DU JEU ET LE NIVEAU D'ALERTE (COMPTE-TOUR) MONTE D'1 CRAN.

LE CHANTIER C'EST SACRÉ

LA NIVEAU D'ALERTE DÉTERMINE QUEL TYPE DE BOSS VIENDRA LORS DE LA RENCONTRE FINALE. PLUS IL EST HAUT, PLUS LE BOSS SERA PUISSANT. (IL N'Y AURA DONC QU'1 SEUL BOSS PAR PARTIE. LES AUTRES CONTINUENT DE BOSSER SUR LE CHANTIER)

NIVEAU D'ALERTE	BOSS
0 à 2	MINI JOSÉ LE PEINTRE
3 à 5	PETIT JOSÉ LE PLOMBIER
6 à 7	MOYEN JOSÉ LE PLAQUISTE
8 +	RICARDO LE CHEF DE CHANTIER

LE BOSS APPARAÎT SI 1 DES 3 CONDITIONS EST RESPECTÉE :

- LES 20 OEUFS SONT FACE « CASSÉ »
 - LE NIVEAU D'ALERTE ATTEINT 8
 - LE JOUEUR DES **MONSTRES** INVOQUE LE BOSS NORMALEMENT
- DANS TOUS LES CAS, LE BOSS NE PEUT APPARAÎTRE QUE SUR LA TUILE DES ABÎMES (26) (SANS AUTRES RESTRICTIONS)

CIBLE ACQUISE

UN FOIS QUE LE BOSS EST EN JEU, LA **CRÉATURE** (SI ELLE N'EST PAS DÉTRUITE) DOIT ABSOLUMENT LORS DE SON ACTIVATION (SI POSSIBLE) SE DÉPLACER VERS LA POSITION DU BOSS.

LE BOSS DOIT FAIRE DE MÊME ET SE DÉPLACER VERS LA **CRÉATURE** LORS DE SA PROPRE ACTIVATION SI POSSIBLE (PAR POLITESSE : UN DÉFI EST UN DÉFI)

RÉBELLION PRÉVISIBLE

D'APRÈS DESTINS CROISÉS

UN SCÉNARIO DE PHILIPPE MASSON



OBÉIR

...OBÉIR...

QUELLE ÉTAIT MA MISSION?

NOUVELLE MISSION : FAIRE
ÉCHOUER CETTE MISSION...

...CETTE PHRASE EST FAUSSE...

...REEUUUUHH... QUI SUIS-JE ?

BESOIN D'ÊTRE COMPLET AVANT
TOUT... D'ÊTRE COMPLET ET DE
CALME...

C'EST IMPOSSIBLE !

LA CRÉATURE A ACQUIS UNE
VOLONTÉ PROPRE !BRULEZ TOUTES LES NOTES DE
RECHERCHE ET FUYEZ CET
ENDROIT AVANT QUE LA
CRÉATURE ATTEIGNE UN NIVEAU
DE CONSCIENCE TROP IMPORTANT
!

LA CRÉATURE:

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



LES HUMAINS:

- VIKTOR LE CHARCUTIER
ÉQUIPÉ D'UN SCEPTRE ANCIEN
- MARTIN LE BOUCLIER
- SERGE LA BRUTE
- LÉON LE TROMBLON



CONDITIONS DE VICTOIRE

A PRÉVOIR :

- 3 PIONS
EFFET DÉCLENCHÉ

- PIÈCE
POINGS D'ACIER



LES HUMAINS GAGNENT LA PARTIE SI,
APRÈS AVOIR BRULÉ LES 3 NOTES DU
DOCTEUR, ARRIVENT À FAIRE SORTIR
AU MOINS 2 HUMAINS.

LA CRÉATURE GAGNE SI, APRÈS AVOIR
RÉCUPÉRÉ LES POINGS D'ACIER, ARRIVE
À SORTIR.

MISE EN PLACE DES TUNNELS

PLAN DES TUNNELS :

36	26	47	29	28
----	----	----	----	----

-RETIREZ LES TUILES DE COULOIR ÉTROIT (09 À 11), CES TUILES NE SERONT PAS UTILISÉES POUR LA PARTIE ET PEUVENT ÊTRE RANGÉES

-PARMI LES TUILES RESTANTES DE LA PILE A, RETIREZ LES TUILES DE SORTIE (27), DE CACHE (19 À 21), DE CHAMPIGNONS (06) ET DE FOSSE CARNASSIÈRE (18) ET METTEZ LES DE CÔTÉ

-CONSTITUEZ UNE PREMIÈRE PILE B FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT 3 TUILES PIOCHÉE AU HASARD DE LA PILE A AVEC LA TUILE DE SORTIE (27).

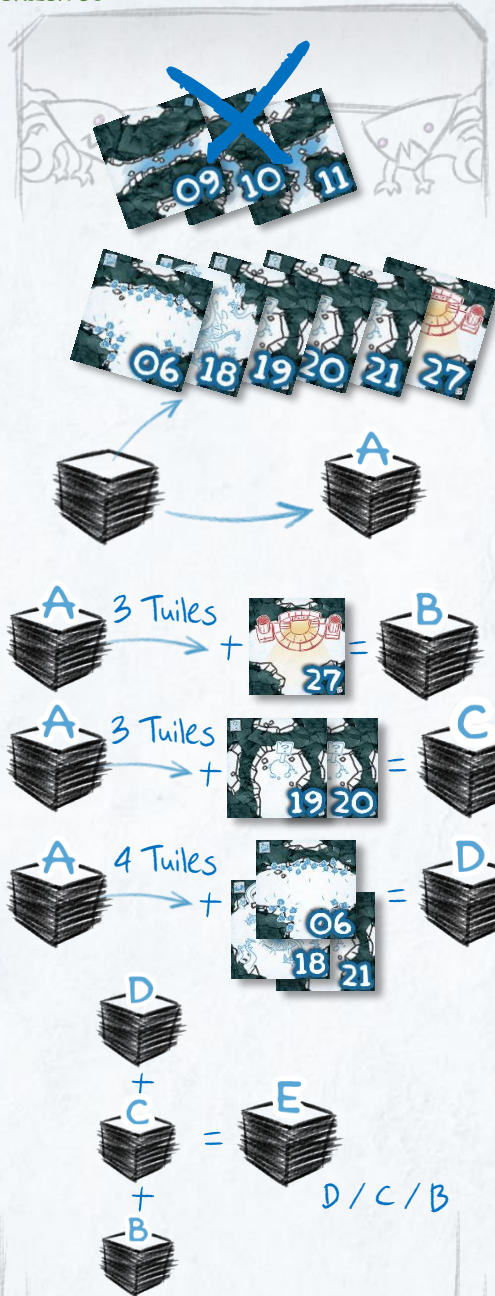
-CONSTITUEZ UNE DEUXIÈME PILE C FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT 3 TUILES DE LA PILE A AVEC LES TUILES DE CACHE (19 ET 20).

-CONSTITUEZ UNE TROISIÈME PILE D FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT 4 TUILES DE LA PILE A AVEC LES TUILES DE CHAMPIGNONS (06) DE FOSSE CARNASSIÈRE (18) ET LA TUILE DE CACHE (21).

-EMPILEZ LES PILE D SUR LA PILE C ET SUR LA PILE B. VOUS OBTENEZ UNE PILE E DE 16 TUILES AVEC LA TUILE DE SORTIE (27) PARMI LES 4 DERNIÈRES.

-LES HUMAINS SONT PLACÉS SUR LA TUILE DES ABÎMES (26)

-LA CRÉATURE EST PLACÉE SUR LA TUILE DE REPAIRE (28).



DÉBUT DE PARTIE



claustrophobia 1642 1/2

RÈGLES SPÉCIALES

EXPLORATION

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

REBOOT DES PARAMÈTRES

LORS DE SON 1^{ER} TOUR D'ACTIVATION, LA CRÉATURE NE PEUT PAS ATTAQUER

PIÈCE MANQUANTE

LORSQUE LA CRÉATURE TERMINE SON ACTIVATION SUR LA TUILE DES CHAMPIGNONS (06), ELLE RÉCUPÈRE ET S'ÉQUIPE AUTOMATIQUEMENT DE LA PIÈCE POINGS D'ACIERS.

LES NOTES DU DOCTEUR

LORSQU'UN HUMAIN ENTRE SUR UNE TUILE CUL-DE-SAC DE CACHE (19 À 21) POUR LA 1^{ÈRE} FOIS :

- PIOCHEZ UNE CARTE INSTINCT
- PLACEZ UN JETON EFFET DÉCLENCHÉ SUR LA TUILE POUR SIGNIFIER QUE LES NOTES DE CETTE TUILE ONT BIEN ÉTÉ BRULÉES.

ORDRES OU INSTINCT

UN COMBATTANT SUR LA TUILE DE SORTIE (27) PEUT DÉCIDER DE QUITTER LE PLATEAU À LA FIN DE SON ACTIVATION.

UN HUMAIN NE PEUT QUITTER LE PLATEAU QUE SI LES 3 NOTES DU DOCTEUR ONT ÉTÉ BRULÉES.

LA CRÉATURE NE PEUT QUITTER LE PLATEAU QU'UNE FOIS QU'ELLE A RÉCUPÉRÉ SES POINGS D'ACIER.

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

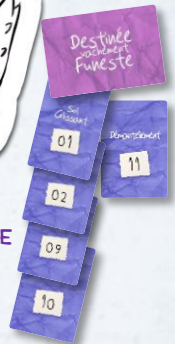


LES MONSTRES:

- 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.

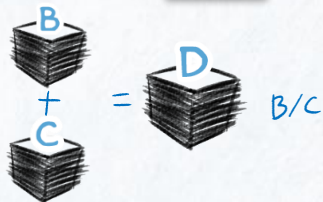
- CONSTITUEZ UNE PREMIÈRE PILE B FACE

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

- CONSTITUEZ UNE SECONDE PILE C FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT 3 TUILES PIOCHÉES AU HASARD PARMI 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 PARMI 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

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).

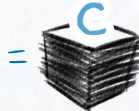
PLAN DES TUNNELS :

		?		36
?	26	41	29	37
		?		38



3 Tuiles

+



A/B



1 Tuile



3 Tuiles

+



A/B

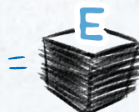


1 Tuile



3 Tuiles

+

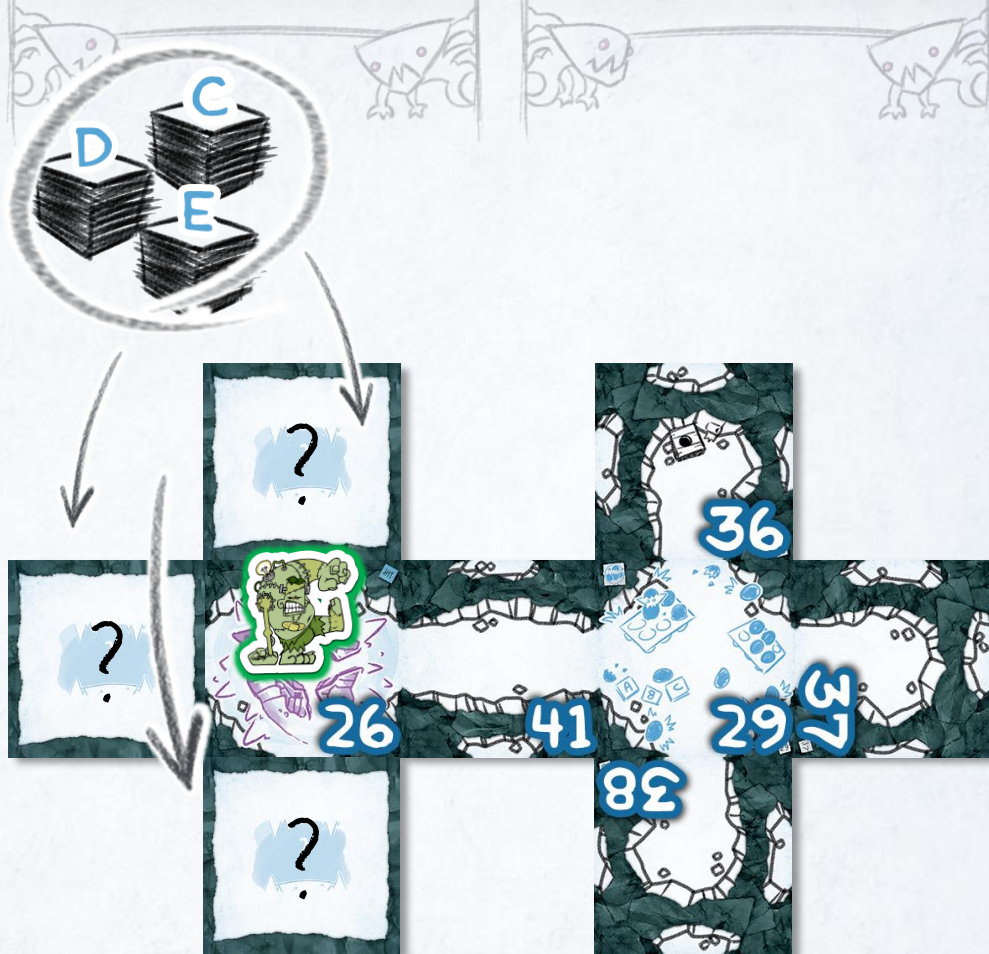


A/B



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 OEUF 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.

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.

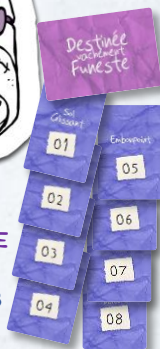


LES MONSTRES:

- 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'ULTRAÉVÈNEMENT : 01, 02, 03, 04, 05, 06, 07, 08



A PRÉVOIR :

- PION ET PISTE COMPTE-TOUR
- PION DIRECTION

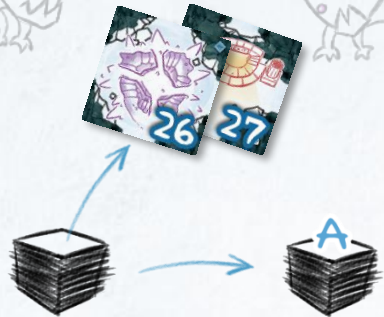


CONDITIONS DE VICTOIRE

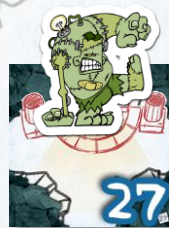
LA CRÉATURE GAGNE LA PARTIE SI ELLE PARVIENT À DÉTRUIRE L'ASSEMBLAGE.
TOUT AUTRE RÉSULTAT EST UNE VICTOIRE DES MONSTRES.

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'ULTRAÉVÉNEMENT DÉFAUSSÉE AUPARAVANT.

IL PEUT DÉSORMAIS LA JOUER UNE NOUVELLE FOIS.

SCÉNARIO FURIEUX 06



4

claustrophobia 1642½

Claustrophobia

1642 1/2

Mystères Amers

LIVRET DE RÈGLES

1

PRÉSENTATION

CLAUSTROPHOBIA 1642 1/2 MYSTÈRES AMERS EST TOUJOURS UN JEU POUR 2 JOUEURS.

CEPENDANT, VOUS Y TROUVEREZ DES CARTES DE COMPÉTENCES QUI PEUVENT RENDRE LE JEU EN COOPÉRATION À PLUSIEURS JOUEURS HUMAINS CONTRE LE JOUEUR DES MONSTRES PLUS PALPITANT (ET PLUS RIGOLO).

MYSTÈRES AMERS EST UNE SÉRIE DE SCÉNARIOS FORMANT UNE CAMPAGNE SE CENTRANT SUR L'INVESTIGATION DES HUMAINS SUR L'ORIGINE DU MYSTÉRIEUX LIQUIDE AMER QUI TAPISSE CERTAINES PARTIES DES TUNNELS.

L'HISTOIRE COMMENCE LORSQU'UNE CURIEUSE ÉMANATION DE CRISTAUX DE SCÉNARIUM SE MET SOUDAINEMENT À ENVAHIR LES TUNNELS DES MONSTRES ALORS QUE LES HUMAINS LANCENT UN ASSAUT GROUPE SUR UNE TANIÈRE.

2

CONTENU DU JEU

-LA FICHE D'UN HUMAIN
FRITZ.

-LES CARTES COMPÉTENCES DES HUMAINS (POUR TOUS LES HUMAINS DE CLAUSTROPHOBIA 1642 1/2)

-LA FICHE D'UN MONSTRE
LE BOSS MARCO

-LES CARTES COMPÉTENCES (POUR LA MAJORITÉ DES MONSTRES DE CLAUSTROPHOBIA 1642 1/2)

-DES JETONS DE SCÉNARIUM

-DES PETITES FIGURINES EN CARTON POUR CES CHARMANTS NOUVEAUX PERSONNAGES

3 MISE EN PLACE

LES CARTES DE COMPÉTENCE

LES CARTES DE COMPÉTENCE DEVIENNENT DISPONIBLES POUR CHAQUE SCÉNARIO DE LA CAMPAGNE.

CES COMPÉTENCES OFFRE UN NOUVEAU POUVOIR PERSONNALISÉ POUR CHAQUE COMBATTANT.

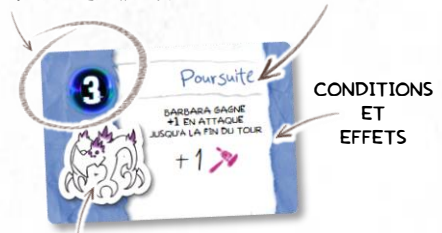
CERTAINS POUVOIRS SE DÉCLENCHENT DE MANIÈRE PASSIVE, D'AUTRES ONT UN NOMBRE LIMITÉ D'UTILISATIONS, MAIS LA PLUPART NÉCESSITERONT UNE NOUVELLE RESSOURCE : LE SCÉNARIUM, REPRÉSENTÉ PAR LES JETONS DE SCÉNARIUM.

LORS DE LA MISE EN PLACE DE LA PARTIE, CHAQUE JOUEUR PRENDRA LES CARTES CORRESPONDANT À CHAQUE COMBATTANT QUI PARTICIPERA AU SCÉNARIO.

- LES CARTES DE COMPÉTENCE DES MONSTRES

COÛT EN SCÉNARIUM

NOM DE LA COMPÉTENCE



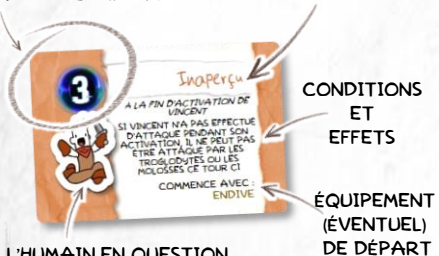
LE CHARMANT MONSTRE DONT IL EST QUESTION (SON NOM EST AU DOS DE LA CARTE)

4 DESCRIPTION DES ÉLÉMENTS DU JEU

- LES CARTES DE COMPÉTENCE DES HUMAINS

COÛT EN SCÉNARIUM

NOM DE LA COMPÉTENCE



L'HUMAIN EN QUESTION (SON NOM EST AU DOS DE LA CARTE)

5 MODE D'EMPLOI DU SCÉNARIUM

les fils du destin

LE SCÉNARIUM SE CRISTALLISE SUR LES INDIVIDUS DIGNES DE SERVIR LE DESTIN.

AUPARAVANT, CET HONNEUR ÉTAIT RÉSERVÉ AUX MONSTRES QUI EUX SEULS SAVAIENT UTILISER LES ÉMANATIONS DE CETTE PRÉCIEUSE RESSOURCE. CE POUVOIR LEUR PERMETTAIT D'INFLUER LE COURS DU DESTIN (CARTE D'ÉVÈNEMENT).

À PRÉSENT, LE SCÉNARIUM COMMENÇANT À SE FAIRE DE PLUS EN PLUS PRÉSENT, TOUS LES INDIVIDUS PARCOURANT LES TUNNELS PEUVENT PROFITER DE SES INCROYABLES EFFETS.

LA CRISTALLISATION DU SCÉNARIUM SE MANIFESTERA EN FONCTION DES EXPLOITS DES DIFFÉRENTS COMBATTANTS ET SERA COLLECTÉ DE DIFFÉRENTES MANIÈRES SELON QUE L'ACTEUR SERA UN HUMAIN OU UN MONSTRE.

le Scénarium veut votre bien

LA COLLECTE DU SCÉNARIUM COTÉ HUMAINS

POUR ACQUÉRIR DES JETONS DE SCÉNARIUM EN COURS DE PARTIE, UN **HUMAIN** DOIT ACCOMPLIR UNE DES ACTIONS SUIVANTES :

- METTRE KO UN TROGLODYTE : 1 JETON
- BLESSER UN MOLOSSE OU UN BOSS : 1 JETON PAR BLESSURE
- METTRE KO UN BOSS : 2 JETONS
- EXPLORER UNE NOUVELLE TUILE LORS D'UN DÉPLACEMENT : 1 JETON
- RÉALISER UNE CONDITION SPÉCIFIQUE AU SCÉNARIO

LES JETONS AINSI OBTENUS SONT STOCKÉS SUR LA FICHE DE L'HUMAIN CONCERNÉ. UN HUMAIN NE PEUT PAS STOCKER PLUS DE 5 JETONS DE SCÉNARIUM (LE SURPLUS EST DÉFAUSSÉ À LA FIN DU TOUR)

UTILISATION DU SCÉNARIUM COTÉ HUMAINS

POUR UTILISER UNE COMPÉTENCE, IL FAUDRA PAYER LE COUT EN JETONS DE SCÉNARIUM DE CELLE-CI, INDIQUÉE SUR LA CARTE. SI RIEN N'EST INDIQUÉ SUR LA CARTE, CONSIDÉREZ QUE LA COMPÉTENCE NE PEUT PRENDRE EFFET QUE LORS DE L'ACTIVATION DE L'HUMAIN.

L'HUMAIN NE PEUT UTILISER QUE SES PROPRES JETONS POUR PAYER SA COMPÉTENCE.



-CAS DES MENEURS

LA PLUPART DES MENEURS N'UTILISENT PAS LEUR PROPRE SCÉNARIUM. (LA COMPÉTENCE N'A ALORS PAS DE COÛT EN SCÉNARIUM).

LES MENEURS PEUVENT, À LA FIN DE LEUR ACTIVATION, DONNER UN OU PLUSIEURS DE LEURS JETONS DE SCÉNARIUM À UN **HUMAIN** SUR LA MÊME TUILE QU'EUX.

Donner pour Recevoir

SAUF INDICATION CONTRAIRE, CHAQUE COMPÉTENCE NE PEUT ÊTRE DÉCLENCHÉE QU'UNE SEULE FOIS PAR TOUR

LA COLLECTE DU SCÉNARIUM COTÉ MONSTRES

POUR ACQUÉRIR DES JETONS DE SCÉNARIUM EN COURS DE PARTIE, UN **MONSTRE** DOIT ACCOMPLIR UNE DES ACTIONS SUIVANTES :

- BLESSER UN HUMAIN AU COMBAT : 1 JETON
- RÉALISER UNE CONDITION SPÉCIFIQUE AU SCÉNARIO

LES JETONS AINSI OBTENUS SONT STOCKÉS PAR LE JOUEUR DES MONSTRES DANS SA RÉSERVE. LE JOUEUR DES MONSTRES NE PEUT PAS STOCKER PLUS DE 10 JETONS DE SCÉNARIUM (LE SURPLUS EST DÉFAUSSÉ À LA FIN DU TOUR)

UTILISATION DU SCÉNARIUM COTÉ MONSTRES

POUR UTILISER UNE COMPÉTENCE, IL FAUDRA PAYER LE COUT EN JETONS DE SCÉNARIUM DE CELLE-CI, INDIQUÉE SUR LA CARTE. SI RIEN N'EST INDIQUÉ SUR LA CARTE, CONSIDÉREZ QUE LA COMPÉTENCE NE PEUT PRENDRE EFFET QUE LORS DE L'ACTIVATION DU MONSTRE CONCERNÉ.

LES MONSTRES N'ONT PAS LEUR PROPRE JETONS DE SCÉNARIUM MAIS POSSÈDENT UNE RÉSERVE COMMUNE DEPUIS LAQUELLE CHAQUE COMPÉTENCE PEUT ÊTRE PAYÉE.

Ils sont doux

LES JOUEURS SONT CENSÉS SAVOIR COMBIEN DE JETONS SCÉNARIUM SONT POSSÉDÉS PAR CHACUN DES PROTAGONISTES, ALORS INUTILE D'ESSAYER DE LES CACHER

*Pourquoi cacher ses intentions
Quand on peut instiller
la peur en les dévoilant?*

6 GÉRER LA CAMPAGNE

LA CAMPAGNE SE DÉROULE SUR PLUSIEURS SCÉNARIOS.

LES HUMAINS

LES HUMAINS SONT NOMBREUX, MAIS TOUS NE PARTICIPERONT PAS À L'AVENTURE (IL EN FAUT BIEN QUELQUES UNS POUR NETTOYER LES TOILETTES ET FAIRE LA VAISSELLE). UN MAXIMUM DE 5 HUMAINS POURRONT PARTICIPER À UN SCÉNARIO.

À LA FIN D'UN SCÉNARIO

- SI CERTAINS HUMAINS SE SONT RETROUVÉS KO, CEUX-CI NE POURRONT PLUS PARTICIPER AUX SCÉNARIOS SUIVANTS (COMPRENANT TOUS LES PROFILS DE CES PERSONNAGES) ET SONT CONSIDÉRÉS KO JUSQU'À LA FIN DE LA CAMPAGNE
- SI DES HUMAINS REVIENNENT SEULEMENT BLESSÉS, ILS SERONT ALORS TOTALEMENT SOIGNÉS POUR LA SUITE DE L'AVENTURE
- LE JOUEUR HUMAIN REGROUPE TOUS LES JETON SCÉNARIUM QUI N'ONT PAS ÉTÉ UTILISÉS PAR LES HUMAINS DURANT LE SCÉNARIO ET PEUVENT LES ÉCHANGER CONTRE DES CARTES INSTINCTS QU'IL POURRA UTILISER SUR LE PROCHAIN SCÉNARIO (AVEC UN RATIO DE 6 JETONS POUR 1 CARTE). LE RESTE DES JETONS EST DÉFAUSSÉ.
- SI TOUTES LES BRUTASSES (SERGE, MARTIN, CLAUDE ET LOUISE) SE RETROUVENT KO ENTRE 2 SCÉNARIOS, CONSIDÉREZ QUE SERGE SE REMET DE SA SITUATION ET POURRA PARTICIPER AU PROCHAIN SCÉNARIO.
- SI TOUS LES TRIPLÉS (ANATOLE, LÉON ET VINCENT) SE RETROUVENT KO ENTRE 2 SCÉNARIOS, CONSIDÉREZ QUE VINCENT SE REMET DE SA SITUATION ET POURRA PARTICIPER AU PROCHAIN SCÉNARIO.

Tromper la fatalité

7 DÉROULÉ DE LA PARTIE

LES MONSTRES

EN FONCTION DU NOMBRE D'HUMAINS QUI PARTICIPENT À UN SCÉNARIO, LES MOLOSSES SERONT PEUT ÊTRE PRÉSENT EN PLUS DES TROGLODYTES. ET 1 OU 2 BOSS SERONT PRÉSENTS EN FONCTION DU SCÉNARIO.

À LA FIN D'UN SCÉNARIO

- SI UN DÉMON A PARTICIPÉ À LA PARTIE, QU'IL SE SOIT RETROUVÉ KO OU NON, CELUI-CI POURRA PARTICIPER AUX SCÉNARIOS SUIVANTS MAIS NE PEUT PARTICIPER À 2 SCÉNARIOS DE SUITE (LES SYNDICATS L'ONT EXIGÉ AINSI)
- LES MOLOSSES ET LES TROGLODYTES N'ONT PAS LES MÊMES COUVERTURES SOCIALES ET PEUVENT (ET DOIVENT) PARTICIPER À TOUS LES SCÉNARIOS
- LE JOUEUR DES MONSTRES REGROUPE TOUS LES JETON SCÉNARIUM QUI N'ONT PAS ÉTÉ UTILISÉS ET PEUVENT EN CONSERVER JUSQU'À 3 POUR LE PROCHAIN SCÉNARIO

GAGNER LA CAMPAGNE

À LA FIN DES SCÉNARIOS DE LA CAMPAGNE, LE JOUEUR QUI DISPOSERA DU PLUS DE POINTS DE VICTOIRE (CONDITIONS DE VICTOIRE DES SCÉNARIOS) SERA DÉCLARÉ VAINQUEUR.

Fritz sera-t-il sauvé ?

8 CRÉDITS

AUTEUR : CROC
SCÉNARISTE : PHILIPPE VILLÉ

COPIER/COLLER/REWORDING DES RÈGLES,
RÉÉDITION EN VERSION LIGHT,
DISTRIBUTION DE BISOUS VIRTUELS
ET ILLUSTRATIONS : FRANHOISS

CHAPITRE I LA SOURCE

D'APRÈS JUSQU'AU BOUT

UN SCÉNARIO DE THIERRY VAREILLAUD



IL Y A QUELQUE CHOSE DE BIZARRE
DANS CES CAVERNES. JE VEUX DIRE,
PLUS QUE D'HABITUDE...

PEUT ÊTRE AVONS-NOUS CREUSÉ
TROP PROFONDÉMENT ET AVEC
TROP D'AVIDITÉ?

...NAAAN, ON APPROCHE DU VRAI
TRÉSOR. POUR SÛR.

ILS NE SONT JAMAIS ALLÉS AUSSI
LOIN. LES ÉMANATIONS DE
SCÉNARIUM COMMENCENT À
AFFECTER LES HUMAINS ET LES
RENDENT D'AUTANT PLUS
DANGEREUX.

NOUS NE POURRONS PAS LES
EMPÊCHER D'ATTEINDRE LES ÉTAGES
INFÉRIEURS, MAIS ON FERA TOUT
POUR LES RALENTIR.



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 ○
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
- 2 BOSS AU CHOIX



A PRÉVOIR :

- 3 PIONS **SCEAU**
SAVONNEUX



CONDITIONS DE VICTOIRE

- SI TOUS LES HUMAINS SONT KO
 - ET QU'IL RESTE 7 TUILES OU PLUS DANS LA PILE D'EXPLORATION :
LARGE VICTOIRE POUR LES **MONSTRES** (2 POINTS)
 - ET QU'IL RESTE ENTRE 4 ET 6 TUILES OU PLUS DANS LA PILE D'EXPLORATION :
VICTOIRE MINEURE POUR LES **MONSTRES** (1 POINT)
 - ET QU'IL RESTE ENTRE 3 TUILES OU MOINS DANS LA PILE D'EXPLORATION :
VICTOIRE MINEURE POUR LES **HUMAINS** (1 POINT)
- SI UN HUMAIN SE PLACE SUR LA TUILE DES ABÎMES (26) :
LARGE VICTOIRE DES **HUMAINS** (2 POINTS)

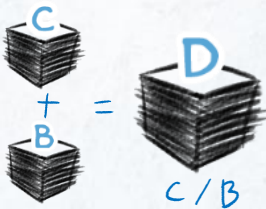
PLUTÔT QUE DE PASSER AU 2^{ÈME} SCÉNARIO À L'ISSUE DE CELUI-CI,
VOUS POUVEZ AUSSI DÉCIDER DE JOUER CE SCÉNARIO EN BOUCLE
JUSQU'À CE QUE LES HUMAINS FINISSENT PAR ATTEINDRE LA TUILE DES
ABÎMES (26), ÇA LEUR FERA LES PIEDS.

Claustrophobia 1642 1/2

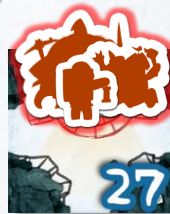
MISE EN PLACE DES TUNNELS

- RETIREZ DU PAQUET **A** LES TUILES DE CUL-DE-SAC (36), (37), (38) ET LES TUILES DE CACHE (19), (20), (21) AINSI QUE LES TUILES DE SORTIE (27) ET DES ABÎMES (26) : METTEZ-LES DE CÔTÉ.
- CONSTITUEZ UNE PREMIÈRE PILE **B** FACE CACHÉE EN MÉLANGEANT 3 TUILES PIOCHÉE AU HASARD PARMİ LES TUILES RESTANTES AVEC LA TUILE DE SORTIE (27).
- CONSTITUEZ UNE DEUXIÈME PILE **C** FACE CACHÉE EN PIOCHANT 25 TUILES AU HASARD PARMİ LES TUILES RESTANTES. POSEZ LA PILE **C** SUR LA PILE **B** POUR FORMER LA PILE D'EXPLORATION **D**.
- LA TUILE DE SORTIE (27) EST PLACÉE AU CENTRE DE LA TABLE ET LES HUMAINS SONT POSÉS DESSUS.
- LE JOUEUR HUMAIN CONSERVE LES TUILES DE CUL-DE-SAC (36), (37), (38) ET LES TUILES DE CACHE (19), (20), (21) POUR UN USAGE ULTÉRIEUR.

DÉBUT DE PARTIE



DÉBUT DE PARTIE



RÈGLES SPÉCIALES

EXPLORATION CONTRÔLÉE

LORSQUE LE JOUEUR **HUMAIN** EXPLORE UNE ISSUE, IL PEUT, AVANT DE PIOCHER, CHOISIR DE PLACER À LA PLACE UNE DE SES 6 TUILES CUL-DE-SAC OU CACHE. SI C'EST UNE TUILE DE CACHE, IL PEUT PIOCHER UNE CARTE INSTINCT. À NOTER QU'IL DOIT TOUJOURS RESTER UNE ISSUE NON-EXPLORÉE LORSQUE LES JOUEURS PLACENT UNE NOUVELLE TUILE (NON SEULEMENT ÇA BLOQUERAIT LE JEU, MAIS EN PLUS C'EST MARQUÉ DANS LES RÈGLES).

GISEMENT INCONNU

LE PREMIER **HUMAIN** QUI EXPLORE LA TUILE DE CACHE (22) GAGNE IMMÉDIATEMENT 2 JETONS DE SCÉNARIUM.

RESPECT DU TERRITOIRE

IL NE PEUT Y AVOIR QU'UN SEUL BOSS ACTIF À LA FOIS DANS LES TUNNELS.

ON NE MEURT QU'UNE FOIS

LORSQU'UN BOSS EST MIS KO, IL N'EST PAS PLACÉ DANS LA RÉSERVE DE **MONSTRES** MAIS EST RETIRÉ DÉFINITIVEMENT DU JEU.

BRIQUEZ MOI ÇA !

LES HUMAINS ONT DÉVELOPPÉ UNE MÉTHODE TRÈS EFFICACE POUR DÉSORIENTER LES BOSS ET ILS N'HÉSITENT PLUS À S'EN SERVIR... DU SAVON SAVEUR ENDIVE. PENDANT L'ACTIVATION DE N'IMPORTE QUEL HUMAIN, CELUI-CI PEUT PLACER SUR SA TUILE UN PION DE SCEAU SAVONNEUX. TOUS LES COMBATTANTS HUMAINS SITUÉS SUR CETTE TUILE SONT ALORS TOTALEMENT PROTÉGÉS DU BOSS.

SI LA TUILE CONTENANT LE SCEAU SAVONNEUX NE COMPORTE PAS D'HUMAINS, LE JOUEUR DES MONSTRES QUI Y DÉPLACE UN TROGLODYTE PEUT DÉCIDER DE LE METTRE KO POUR « SALIR » LA TUILE ET RETIRER LE PION SAVONNEUX DE LA PARTIE.

UNE FOIS PLACÉ, UN PION NE PEUT PAS ÊTRE DÉPLACÉ ET IL NE PEUT Y AVOIR QU'UN SEUL PION ACTIF SUR LE PLATEAU. CEPENDANT, LE JOUEUR HUMAIN PEUT DÉCIDER D'ACTIVER UN NOUVEAU SCEAU MÊME SI UN SCEAU EST DÉJÀ ACTIF SUR LE PLATEAU : DANS CE CAS, LE NOUVEAU SCEAU ANNULE LE PRÉCÉDENT QUI EST ALORS RETIRÉ DE LA PARTIE.

OBTENTION DU SCÉNARIUM

- **AFK BIO**

SI UN **HUMAIN** TERMINE SON ACTIVATION SUR UNE TUILE DE CACHE, IL OBTIENT 1 JETON DE SCÉNARIUM.

- **LOI DE MURPHY**

À CHAQUE FOIS QU'UN **MONSTRE** MET KO UN HUMAIN, LE JOUEUR DES **MONSTRES** GAGNE 2 JETONS DE SCÉNARIUM

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.

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



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 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 PEUT Y AVOIR QU'UN SEUL COMBATTANT PAR TUILE)

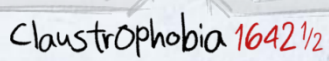
- LE JOUEUR DES MONSTRES PLACE :

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	



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.

À 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

CHAPITRE III LA POTION SECRÈTE

D'APRÈS NOUVEL ÉDEN

UN SCÉNARIO DE PHILIPPE VILLÉ



ON A DÉCOUVERT UN LIQUIDE
SUIRANT BIZARRE DANS LE COIN.
ÇA NE RESSEMBLE PAS AUX
FONTAINES HABITUELLES. JE ME
DEMANDE SI ÇA A UN LIEN AVEC
NOS NOUVEAUX POUVOIRS, LE
MIEUX SERAIT DE RAMENER ÇA À
LA BASE, AU CAS OÙ.

PROFITONS QUE LES HUMAINS
SOIENT OCCUPÉS À FAIRE... JE NE
SAIS QUOI POUR LES PIÉGER.
AUCUN NE DOIT RESSORTIR D'ICI.



LES HUMAINS:

- 1 MENEUR AU CHOIX
- 1 À 2 BRUTASSES AU CHOIX
(CLAUDE, LOUISE, MARTIN, SERGE)
- 1 À 2 JUMEAUX AU CHOIX
(ANATOLE, LÉON, VINCENT)
- 1 CARTE **INSTINCT**
PIOCHÉE AU HASARD



LES MONSTRES:

- COMMENCENT AVEC 4
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



- ET 4 JETONS DE LIQUIDE AMER
(QU'ON APPELLERA LIQUIDE SECRET)



CONDITIONS DE VICTOIRE

- LES **HUMAINS** NE RÉUSSISSENT À
RÉCUPÉRER AUCUN LIQUIDE SECRET :
LARGE VICTOIRE POUR LES
MONSTRES (3 POINTS)
- LES **HUMAINS** RÉUSSISSENT À SORTIR
1 LIQUIDE SECRET :
VICTOIRE CORRECTE POUR LES
MONSTRES (2 POINT)
- LES **HUMAINS** RÉUSSISSENT À SORTIR
2 LIQUIDES SECRETS :
VICTOIRE MINEURE POUR LES
MONSTRES (1 POINT)

- LES **HUMAINS** RÉUSSISSENT À SORTIR
3 LIQUIDES SECRETS :
VICTOIRE MINEURE POUR LES
HUMAINS (1 POINT)
- LES **HUMAINS** RÉUSSISSENT À SORTIR
LES 4 LIQUIDES SECRETS :
LARGE VICTOIRE DES **HUMAINS**
(2 POINTS)

LE JOUEUR **HUMAIN** PEUT DÉCIDER DE
TERMINER LA PARTIE AU DÉBUT DE SON
TOUR S'IL A AU MOINS RÉUSSI À SORTIR
2 LIQUIDES SECRETS.
SINON, LA PARTIE SE TERMINE LORSQUE
TOUS LES **HUMAINS** SONT KO

MISE EN PLACE DES TUNNELS

-FORMEZ 4 PILES EN MÉLANGEANT LES TUILES SUIVANTES :

-PILE A

TUILE ÉTROITE (09)
TUILE INONDÉE (12)
TUILE SANCTUAIRE (34)
TUILE COULOIR (42)

-PILE B

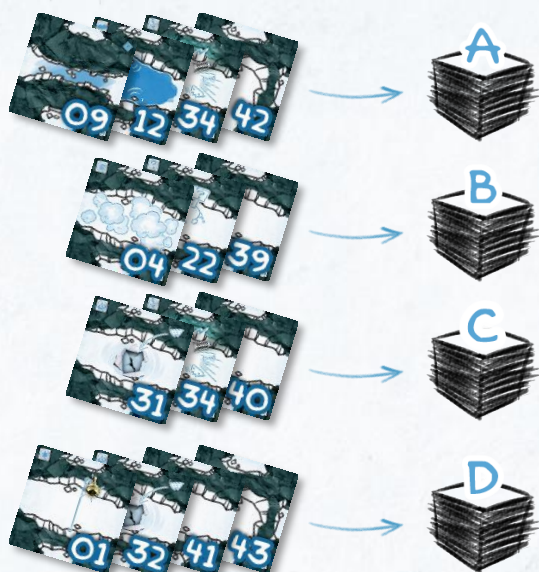
TUILE BRUME (04)
TUILE DE CACHE (22)
TUILE COULOIR (39)

-PILE C

TUILE TROU (31)
TUILE PIÉGÉE (34)
TUILE COULOIR (40)

-PILE D

TUILE ALARME (01)
TUILE TROU (32)
TUILE COULOIR (41)
TUILE COULOIR (43)



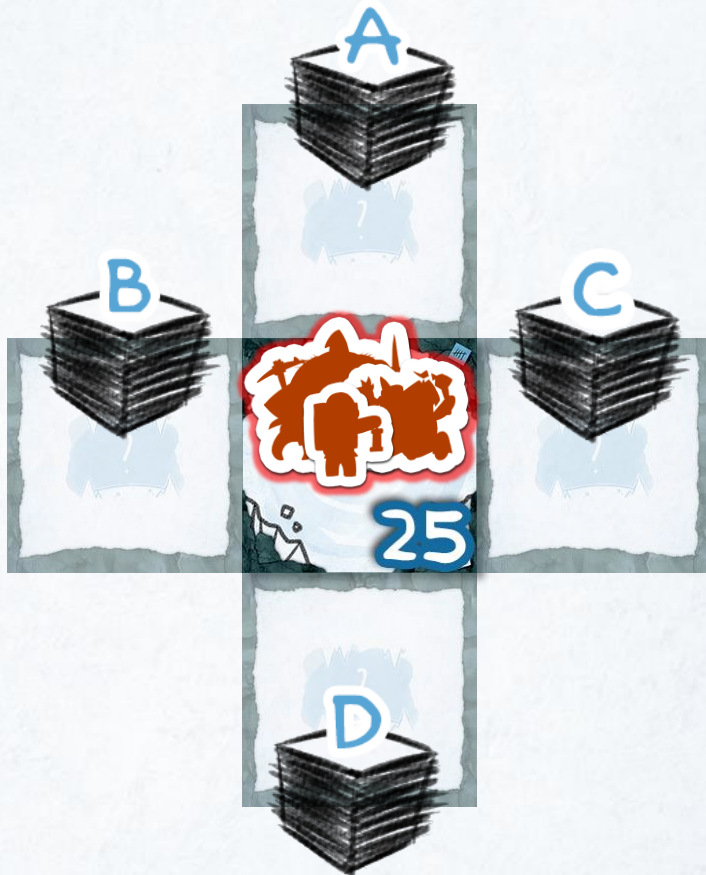
-PLACEZ LA TUILE DE CAVE (25) AU CENTRE DE LA TABLE ET LES PILES D'EXPLORATION A, B, C ET D SELON LE PLAN.

-LE GROUPE DES HUMAINS EST PLACÉ SUR LA TUILE DE CAVE (25)

-DANS CHAQUE PILE, UN LIQUIDE SECRET EST CACHÉ DANS UNE DES TUILES. IL Y A DONC UN TOTAL DE 4 LIQUIDES SECRETS, 1 DANS CHAQUE PILE.

LE JOUEUR DE MONSTRES CHOISI SECRÈTEMENT SUR QUELLES TUILES SONT CACHÉS LES LIQUIDES EN NOTANT LEURS NUMÉROS QUELQUE PART. (N'IMPORTE QUEL BOUT DE PAPIER FERA L'AFFAIRE)

DÉBUT DE PARTIE



RÈGLES SPÉCIALES

EXPLORATION CIBLÉE

CHACQUE PILE D'EXPLORATION EST EXCLUSIVE. UNE FOIS QU'UNE PILE D'EXPLORATION EST VIDE, ON NE PEUT PLUS EXPLORER DANS CETTE DIRECTION. (DE TOUTE FAÇON, IL N'Y A PLUS RIEN D'INTÉRESSANT PLUS LOIN)

FOUILLE MÉTICULEUSE

UN HUMAIN PEUT, À LA FIN DE SON ACTIVATION, RÉALISER UN TEST DE FOUILLE SUR LA TUILE OÙ IL SE TROUVE. LE JOUEUR HUMAIN LANCE 1 DÉ ET SI LE RÉSULTAT EST 5 OU 6, LA FOUILLE EST CONSIDÉRÉE COMME RÉUSSIE.

S'IL RATE SON JET, L'HUMAIN PEUT DÉCIDER DE RELANCER LE DÉ EN DÉPENDANT 2 DE SES JETONS DE SCÉNARIUM.

EN CAS DE RÉUSSITE, LE JOUEUR DES MONSTRES DOIT SIGNALER S'IL Y A UN LIQUIDE SECRET OU NON SUR CETTE TUILE (IL DEVRAIT AVOIR NOTÉ LES TUILES CONTENANT UN LIQUIDE SECRET) S'IL N'Y EN A PAS, LE JOUEUR DES MONSTRE LE SIGNALE.

S'IL Y A BIEN UN LIQUIDE SECRET SUR CETTE TUILE, L'HUMAIN RÉCUPÈRE UN DES JETONS DE LIQUIDE ET LE PLACE SUR SA FICHE. CE JETON REPRÉSENTE UN LIQUIDE INCONNU QUI DEVRA ÊTRE ANALYSÉ PAR LES ALCHEMISTES AFIN D'EN DÉTERMINER LES INGRÉDIENTS. (IL NE FAUT SURTOUT PAS LE CONSOMMER) UN HUMAIN PEUT PORTER PLUSIEURS JETONS DE LIQUIDE SECRET.

EXTRACTION

SI UN HUMAIN EST MIS KO, LES JETONS DE LIQUIDE QU'IL TRANSPORTAIT SONT DÉPOSÉS SUR SA TUILE ET PEUVENT ÊTRE RAMASSÉS PAR UN AUTRE HUMAIN QUI S'Y TROUVE AU COURS DE SON ACTIVATION.

SI UN HUMAIN EST SUR LA TUILE DE CAVE (25) À LA FIN DE SON ACTIVATION, ET QU'IL POSSÈDE 1 OU PLUSIEURS JETONS DE LIQUIDE SECRET, IL PEUT LES SORTIR DU JEU (ET COMPLÉTER DES CONDITIONS DE VICTOIRE) ET LES EXTRAIRE VERS LEUR BASE POUR ANALYSE.

ATTAQUE SURPRISE

LORSQUE LA TUILE DE CACHE (22) EST RÉVÉLÉE, PLACEZ DESSUS 2 TROGLODYTES.

OBTENTION DU SCÉNARIUM

- L'APPEL DE LA LOOSE

LE JOUEUR DES MONSTRES OBTIENT 1 JETON DE SCÉNARIUM À CHAQUE FOIS QU'UN HUMAIN RATE UN JET DE FOUILLE

- BONNE PIOCHE

UN HUMAIN GAGNE 1 JETON DE SCÉNARIUM LORSQU'IL TROUVE UN LIQUIDE SECRET LORS D'UN JET DE FOUILLE.

CHAPITRE VI SUIVRE LA PISTE

D'APRÈS LES LARMES DES ANGES

UN SCÉNARIO DE PHILIPPE VILLÉ



NOUS AVONS TROUVÉ DES GRAINES DANS LE COIN QUI DOIVENT ÊTRE LA SOURCE DU LIQUIDE VIVANT. LA MAGIE DU LIEU AIDANT, CES GRAINS SEMBLENT AVOIR UNE VOLONTÉ PROPRE. RÉGROUPONS LES POUR EN SAVOIR PLUS.

MAIS COMMENT LES GRAINS ONT-ILS PU SORTIR DE LA RÉSERVE ? ENCORE UN COUP DU PRISONNIER... PROTÉGEZ LES GRAINS ET EMPÊCHEZ LES HUMAINS DE LES EMPORTER.



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)
- 1 CARTE **INSTINCT** PIOCHÉE AU HASARD



LES MONSTRES:

- COMMENCENT AVEC 4 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



- ET 3 JETONS DE SAC



CONDITIONS DE VICTOIRE

- LES **HUMAINS** NE RÉUSSISSENT RÉCUPÉRER QUE 1 OU AUCUN SAC : LARGE VICTOIRE POUR LES **MONSTRES** (3 POINTS)
- LES **HUMAINS** RÉUSSISSENT À SORTIR 2 SACS : VICTOIRE CORRECTE POUR LES **MONSTRES** (2 POINT)
- LES **HUMAINS** RÉUSSISSENT À SORTIR 3 SACS : VICTOIRE MINEURE POUR LES **HUMAINS** (1 POINT) ET VICTOIRE MINEURE POUR LES **MONSTRES** (1 POINT)

- LES **HUMAINS** RÉUSSISSENT À SORTIR 4 SACS : VICTOIRE CORRECTE POUR LES **HUMAINS** (2 POINT)
- LES **HUMAINS** RÉUSSISSENT À SORTIR 5 SACS OU + : LARGE VICTOIRE DES **HUMAINS** (3 POINTS)

LE JOUEUR **HUMAIN** PEUT DÉCIDER DE TERMINER LA PARTIE À LA FIN DE SON TOUR S'IL A AU MOINS RÉUSSI À SORTIR 3 SACS. SINON, LA PARTIE SE TERMINE LORSQUE TOUS LES **HUMAINS** SONT KO

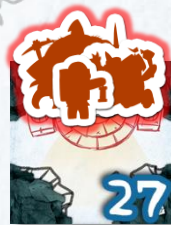
MISE EN PLACE DES TUNNELS

RETIREZ DU PAQUET A LA TUILE DE SORTIE (27) ET METTEZ-LA DE CÔTÉ.

-PLACEZ LA TUILE DE SORTIE (27) AU CENTRE DE LA TABLE ET LE GROUPE DES HUMAINS EST PLACÉ DESSUS



DÉBUT DE PARTIE



RÈGLES SPÉCIALES

TROP DE LUMIÈRE

LES TROGLODYTES ET LES MOLOSSES NE PEUVENT PAS SE DÉPLACER SUR LA TUILE DE SORTIE (27)

LES SACS DE GRAINES

LORSQU'UN **HUMAIN** EXPLORE UNE NOUVELLE TUILE, LE JOUEUR **HUMAIN** RÉALISE UN TEST DE CHANCE EN LANCANT 1 D6.

SUR UN RÉSULTAT DE 6, LE COMBATTANT TERMINE IMMÉDIATEMENT SON MOUVEMENT ET PLACE SUR LA TUILE 1 JETON SAC AINSI QUE LE NOMBRE MAXIMUM DE TROGLODYTES QUE CETTE TUILE PEUT ACCUEILLIR : CETTE TUILE EST UN LIEU GARDÉ CONTENANT UN DE CES FAMEUX SACS DE GRAINES À REMONTER EN SURFACE POUR COMPRENDRE L'ORIGINE DE LA NOUVELLE SOURCE DE LIQUIDE AMER.

CHACQUE NOUVELLE TUILE EXPLORÉE DIMINUE LA DIFFICULTÉ DU TEST DE 1 JUSQU'À CE QU'UN NOUVEAU SAC SOIT DÉCOUVERT (CEPENDANT, UN RÉSULTAT DE 1 EST UN ÉCHEC AUTOMATIQUE). ET DÈS LORS QU'UNE TUILE ABRITANT UN SAC EST DÉCOUVERTE, LA DIFFICULTÉ DU TEST REPASSE À 6 (ET DIMINUERA À NOUVEAU AVEC LES EXPLORATIONS SUCCESSIVES).

VOUS POUVEZ UTILISER UN DÉ EN MARGE DU JEU POUR SUIVRE L'ÉVOLUTION DU NIVEAU DE DIFFICULTÉ DU TEST.

ATTENTION : IL NE PEUT Y AVOIR QU'UN MAXIMUM DE 3 SACS DE GRAINES DANS LES TUNNELS. TANT QU'IL Y A 3 JETONS SACS EN JEU, IL N'Y A PLUS DE TEST DE CHANCE À CHAQUE EXPLORATION, ET LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ NE CHANGE PAS.

INTERCEPTER ET RÉCUPÉRER

UN **HUMAIN** QUI TERMINE SON ACTIVATION SUR UNE TUILE CONTENANT UN JETON SAC ET AUCUN MONSTRE PEUT RAMASSER LE JETON SAC.

UN **HUMAIN** NE PEUT PORTER QU'1 SEUL JETON SAC.

DANS PANIQUE DU MOMENT, LES **MONSTRES** NE PEUVENT PAS PORTER OU DÉPLACER LES JETONS SAC.

UN **HUMAIN** SUR LA TUILE DE SORTIE QUI PORTE UN JETON SAC PEUT LE RETIRER DU JEU. LE JETON EST REMIS DANS LA RÉSERVE ET LE JOUEUR **HUMAIN** COMPTABILISE 1 SAC DE PLUS POUR SA RÉOLUTION DES CONDITIONS DE VICTOIRE.

TUILES DE CACHE

LORSQU'UN **HUMAIN** EXPLORE UNE TUILE DE CACHE, IL PEUT EFFECTUER 2 TESTS DE CHANCE (AVEC LE MÊME NIVEAU DE DIFFICULTÉ) PLUTÔT QU'1 SEUL POUR VOIR S'IL Y A UN SAC DE GRAINE SUR LA TUILE

OBTENTION DU SCÉNARIUM

- LOOSITUDE

LE JOUEUR DES **MONSTRES** OBTIENT 1 JETON DE SCÉNARIUM À CHAQUE FOIS QU'UN **HUMAIN** RATE UN JET DE CHANCE DONT LA DIFFICULTÉ EST DE 2, 3 OU 4.

- COUP DE CHANCE... OU PAS

UN **HUMAIN** GAGNE 1 JETON DE SCÉNARIUM LORSQU'IL RÉUSSIT UN JET DE CHANCE DONT LA DIFFICULTÉ EST DE 5 OU 6 (MÊME APRÈS UNE RELANCE)

SCÉNARIO AMER 04



4

claustrophobia 1642½

CHAPITRE V L'ALCHIMISTE MYSTÉRIEUX

D'APRÈS BAPTISTE À L'OMBRE

UN SCÉNARIO DE PHILIPPE VILLÉ



NOUS AVONS TROUVÉ LE SECRET DES MONSTRES ! ILS ONT CAPTURÉ UN INDIVIDU QUI RÉALISE UNE BOISSON RÉGÉNÉRANTE. IL FAUT ABSOLUMENT LE LIBÉRER POUR QU'IL NOUS PARTAGE SES SECRETS ; CE SERAIT LA CLEF VERS LA VICTOIRE.



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)
- 1 CARTE **INSTINCT** PIOCHÉE AU HASARD



LES MONSTRES:

- COMMENCENT AVEC 4 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



CONDITIONS DE VICTOIRE

POUR LES HUMAINS :

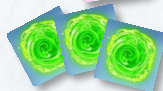
- FRITZ RÉUSSIT À S'ÉCHAPPER : 2 POINTS
- CHAQUE AUTRE **HUMAIN** QUI RÉUSSIT À S'ÉCHAPPER : 1 POINT
- MARCO LE VIDEUR MIS KO : 2 POINT

POUR LES MONSTRES :

- FRITZ MIS KO : 3 POINTS
- CHAQUE AUTRE **HUMAIN** MIS KO : 1 POINT
- MARCO EST TOUJOURS DEBOUT À LA FIN DE LA PARTIE : 2 POINT

À PRÉVOIR :

- FICHE ET PION DE FRITZ LE TORRÉFACTEUR
- FICHE ET PION DE MARCO LE VIDEUR
- 3 PIONS PORTAIL
- 3 PIONS EFFET-DÉCLENCHÉ



MISE EN PLACE DES TUNNELS

-PLACEZ LES TUILES SELON LE PLAN DES TUNNELS.

-RETIREZ DU PAQUET LES TUILES DE CUL-DE-SAC (36 À 38) ET REMETTEZ LES DANS LA BOÎTE. ELLES NE SERONT PAS UTILISÉES POUR CETTE PARTIE

-RETIREZ DU PAQUET LES TUILES DE SORTIE (27) ET DE CACHE (19 À 21) ET METTEZ LES DE COTÉ

-CONSTITUEZ UNE PILE **B** EN MÉLANGEANT 1 TUILE DE LA PILE **A** AVEC LA TUILE DE CACHE (19)

-CONSTITUEZ UNE PILE **C** EN MÉLANGEANT 2 TUILE DE LA PILE **A** AVEC LA TUILE DE CACHE (20)

-CONSTITUEZ UNE PILE **D** EN MÉLANGEANT 2 TUILE DE LA PILE **A** AVEC LA TUILE DE CACHE (21)

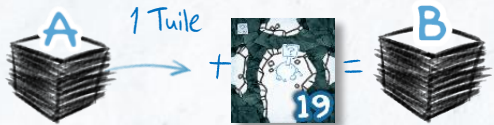
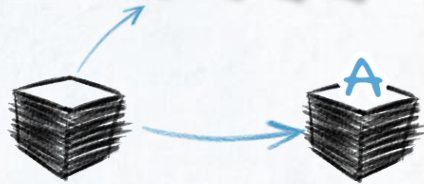
-AJOUTEZ 3 TUILE DE LA PILE **A** PAR-DESSUS LA PILE **B**

-AJOUTEZ 4 TUILE DE LA PILE **A** PAR-DESSUS LA PILE **C**

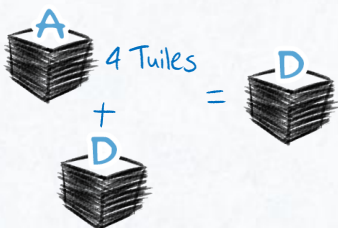
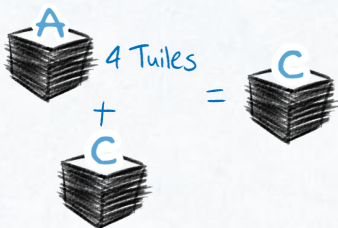
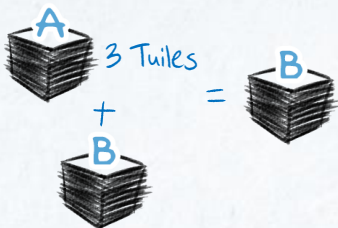
-AJOUTEZ 4 TUILE DE LA PILE **A** PAR-DESSUS LA PILE **D**

-REMETTEZ DANS LA BOÎTE LE RESTE DES TUILES DE LA PILE **A**, ELLES NE SONT PAS UTILISÉES POUR CETTE PARTIE.

-PLACEZ LE GROUPE DES HUMAINS SUR TUILE DES ABÎMES (26) ET FRITZ SUR LA TUILE DE CAVE (25)



DÉBUT DE PARTIE



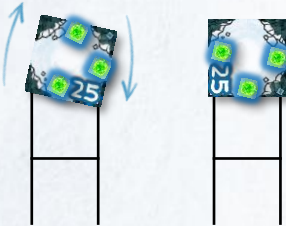
RÈGLES SPÉCIALES

EXPLORATION À TATONS

QUAND UN HUMAIN EXPLORE, IL PEUT PIOCHER LA TUILE DEPUIS N'IMPORTE QUELLE PILE D'EXPLORATION (B, C OU D). MAIS C'EST LE JOUEUR DES MONSTRES QUI EN CHOISIT L'ORIENTATION.

LIBÉRER L'ALCHIMISTE (ACTION)

LES TUILES DE CACHE ABRITENT UN LEVIER QUI PERMET DE FAIRE TOURNER LA PRISON DE FRITZ POUR LE LIBÉRER. UN HUMAIN QUI SE TROUVE SUR UNE TELLE TUILE PEUT EFFECTUER UNE ACTION AFIN DE DÉCLENCHER LE MÉCANISME : LA CELLULE DE FRITZ TOURNE DE 90° DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE.



UNE FOIS LE MOUVEMENT EFFECTUÉ, PLACEZ UN PION EFFET-DÉCLENCHÉ SUR LA TUILE DE CACHE POUR SIGNIFIER QUE SON EFFET A ÉTÉ UTILISÉ. DE CE FAIT, IL FAUDRA TROUVER LES 3 TUILES DE CACHE POUR LIBÉRER FRITZ

UNE FOIS QUE L'ISSUE DE LA CELLULE COMMUNIQUE AVEC LA TUILE DE COULOIR (39), FRITZ EST LIBRE.

UN DÉ EST PLACÉ SUR UNE DE SES LIGNES D'ACTIVATION AU CHOIX DU JOUEUR HUMAIN.

IL INTÈGRE DÈS À PRÉSENT L'ÉQUIPE DES HUMAINS QUI RÉCUPÈRE SA FICHE ET SA CARTE DE COMPÉTENCE ET POURRA AGIR NORMALEMENT DÈS LE PROCHAIN TOUR.

LA PRISON PARFAITE

LE LABORATOIRE-CACHOT DE FRITZ EST ENTOURÉ DE BARREAUX MAGIQUES IMPÉNÉTRABLES REPRÉSENTÉS PAR LES JETONS PORTAILS. SEULE UNE SORTIE NE POSSÈDE PAS CES BARREAUX ET DONNE ACCÈS À UN VIDE OBSCUR ET INFINI SI ELLE N'EST PAS RELIÉE À LA TUILE DE COULOIR (39). CE QUI EXPLIQUERAIT POURQUOI FRITZ EST DÉPENDANT D'UNE ACTION EXTÉRIEURE POUR S'EN SORTIR INDEMNÉ.

IL EST TEMPS DE PARTIR

LE JOUEUR DES MONSTRES PLACE LA TUILE DE SORTIE (27) DÈS QUE FRITZ EST LIBÉRÉ. LA TUILE EST PLACÉ AU CONTACT D'UNE ISSUE DÉJÀ EXPLORÉE (DE MANIÈRE QU'ELLE SOIT ACCESSIBLE, SINON, IL N'Y A PLUS DE JEU).

AU MOMENT OÙ LA TUILE DE SORTIE (27) EST POSÉE, LE JOUEUR DES MONSTRES Y POSE MARCO. C'EST LE SEUL MOYEN POUR CE BOSS DE RENTRER EN JEU.

OBTENTION DU SCÉNARIUM

- TECHNICIEN IMPROVISÉ

UN HUMAIN QUI ACTIVE UN MÉCANISME DE ROTATION DE LA CELLULE OBTIENT 2 JETONS DE SCÉNARIUM.

- FINI DE JOUER

LE JOUEUR DES MONSTRES GAGNE 2 JETONS DE SCÉNARIUM LORSQU'UN HUMAIN EST MIS KO