

LE TOURBILLON DE WAZA

1-/ Histoire

Au fur et à mesure de la création des différents labyrinthes, les ouvriers s'enfoncent de plus en plus bas dans la montagne. Lors de la construction de celui-ci au printemps, la fonte des neiges inonda une partie des salles en construction.

Au lieu d'abandonner le site, l'archimage Endémol décida d'aménager son plan en conservant des zones inondées. Le twister central activant un énorme tourbillon emportant tout ce qui se trouve sur la dalle, personnages et objets

2-/ Nombre de joueurs

2 ou 4

3-/ Matériel nécessaire

Extension 3/4 joueurs, 2 dalles bleues avec cases de 5 sur 5, et 2 dalles bleues avec cases de 3 sur 5, 2 pions bateliers. Possibilité d'utilisation de l'extension Paladins et Dragons, mais elle est moins bien adaptée.

4-/ Equipe de départ

Chaque joueur démarre la partie avec 8 personnages et 6 objets. Chaque côté du plan voit la présence d'un batelier neutre.

5-/ Mise en place

Isolez la salle 2 en forme de croix centrale et retirez son équivalent. Tirez au hasard pour savoir qui sera le premier à choisir les dalles. Le premier joueur choisit une paire, en garde un élément et donne l'autre en face, le second fait de même, et ainsi de suite jusqu'à ce que 5 paires aient été choisies, les autres dalles sont alors écartées. Dans l'ordre des joueurs, c'est ensuite le choix des ponts, (issus du scénario « le gouffre de l'enfer »), paires x, y et p. Chaque camp mélange alors ces dalles et les installe selon le plan. La salle 2 (croix) terminant le labyrinthe.

Dans ce scénario, on utilise également 2 bateliers (ça peut aider, pour traverser des zones inondées !). Ils sont placés au centre de leur dalle (un par zone 5/5).

Chaque joueur sélectionne ensuite 4 personnages qu'il place alternativement, 1 par réglette de départ, à 4 joueurs, ou 2 à 2 joueurs. Le reste des personnages ainsi que les objets sont placés selon les règles habituelles en respectant les limitations du plan.

6-/ Conditions de victoire

Nombre de points à atteindre : 6. Les morts ne rapportent pas de points.

Aucun combat ou effet ne peut concerner un personnage sur les réglettes de départ

Pour rapporter leur(s) point(s) habituel(s), les personnages doivent se trouver sur la dalle centrale, blessé ou non, et que le mécanisme du twister soit activé pour 1 PA, que ce soit par un ami ou un ennemi. Les objets susceptibles de rapporter des points (ex : trésor) comptent pour le détenteur, tout objet isolé est éliminé sans rapporter de point.

Lancé dans un mouvement de folie la dalle tourne d'autant de quart de tour que de personnages et d'objets qu'elle a engloutis.

7-/Règles particulières

L'eau:

Les cases d'eau sont considérées comme des obstacles mais ne bloquent pas les lignes de vue.

Les personnages ne peuvent pas pénétrer sur une case d'eau. Les personnages volants peuvent traverser l'eau mais pas s'y arrêter. Les personnages peuvent sauter au-dessus d'une case d'eau en respectant les règles de saut habituelles. La corde peut permettre de franchir une case d'eau mais le personnage l'utilisant l'emmène avec lui sur la case d'arrivée. Le batelier peut être utilisé comme une barge (voir batelier). Il est possible de découvrir une dalle terrestre d'une case d'eau adjacente.

Les ponts

Les ponts sont de deux types :

- ponts de 1 case sur 3 : ils pivotent d'un quart de tour à chaque activation de twister et peuvent se bloquer l'un l'autre lorsqu'ils sont en position de former un « T ».
- ponts de 2 cases sur 5 : ils pivotent d'un demi-tour à chaque activation et ne bloquent donc l'activation d'aucun autre pont quand ils sont eux-mêmes repositionnés.

Les bateliers:

Au nombre de 2 (un par zone 5 cases/5), ils sont placés au début du jeu au centre de leur dalle. Durant le jeu, tous les joueurs peuvent dépenser des points d'actions pour les activer. Ils sont là pour faire traverser la zone d'eau dans leur barque. Pour monter sur la barque venant de la terre, gratuit d'une case adjacente et sans obstacle, au cours d'un déplacement. Pour le déplacement (maxi 3 cases), 1 PA. Pour descendre de l'embarcation sur la terre, gratuit et uniquement dans une case vide et sans obstacle. Pendant le déplacement, les pions du personnage et du batelier sont empilés, le batelier ne comptant pas dans les règles de limitation de transport et d'empilement de pions. La barque ne peut transporter qu'un seul personnage à la fois (blessé ou non). Un blessé ou un objet peuvent être chargé ou déchargé lors d'un déplacement. Le batelier peut servir de barge pour la fin d'un déplacement au-dessus de l'eau, (saut, corde ou vol), tant que cela ne déroge pas aux règles d'empilement, et hop, et hop.

En fin de tour d'un joueur, il peut rester un objet ou un personnage, blessé ou non, sur la barque, qui a dit qu'un dragon ne bouge pas ? ? ! !. Cela n'empêche pas l'utilisation du batelier par le joueur suivant.

Un personnage peut attaquer ou être attaqué de et sur la barque.

Pour résumer le batelier peut :

- Etre traversé par un personnage
- Transporter dans sa barque un objet et/ou un personnage blessé ou non
- Etre sur la même case qu'un personnage ciblé par sorts, objets ou pouvoirs
- Servir de case de fin lors d'un déplacement par saut, corde ou vol

Mais ne peut pas :

- Aller sur terre
- Attaquer ou être attaqué
- Subir les effets d'un sort, objet ou pouvoir
- Découvrir une salle
- Utiliser un objet

Les blessés:

Dans ce scénario, un personnage peut transporter un blessé ennemi. Ce blessé ne peut toutefois être déposé que sur une case de sol vide ou sur un bateau. Le chargement ou le déchargement se fait comme d'habitude, dans le mouvement du personnage transporteur et ne nécessite pas d'action particulière.

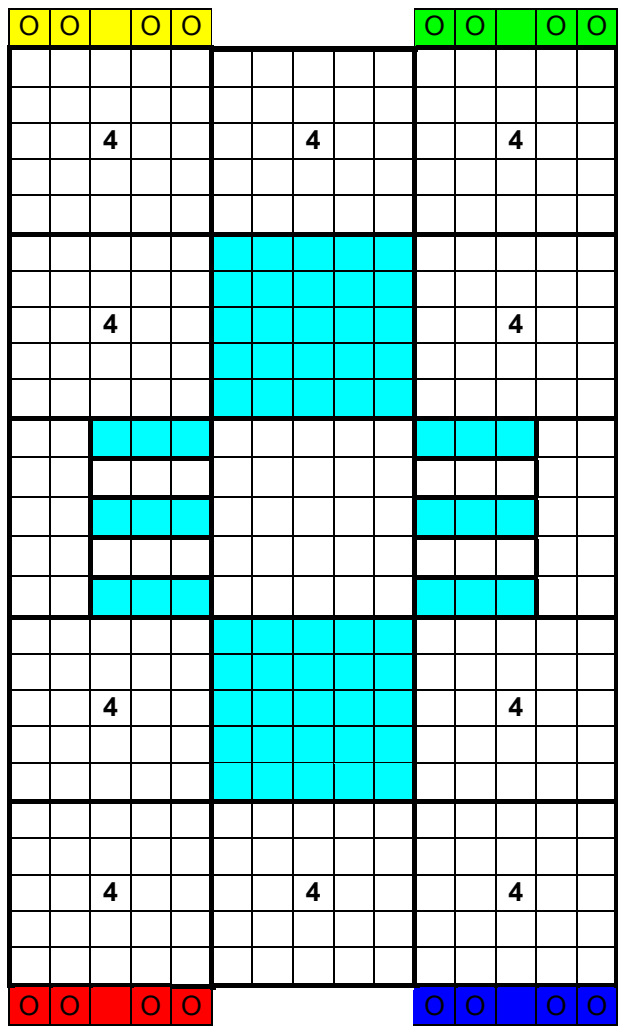
Options pour l'utilisation de l'extension Paladins et Dragons

Le **Fantôme** est considéré comme ayant les mêmes possibilités qu'un volant au-dessus de l'eau

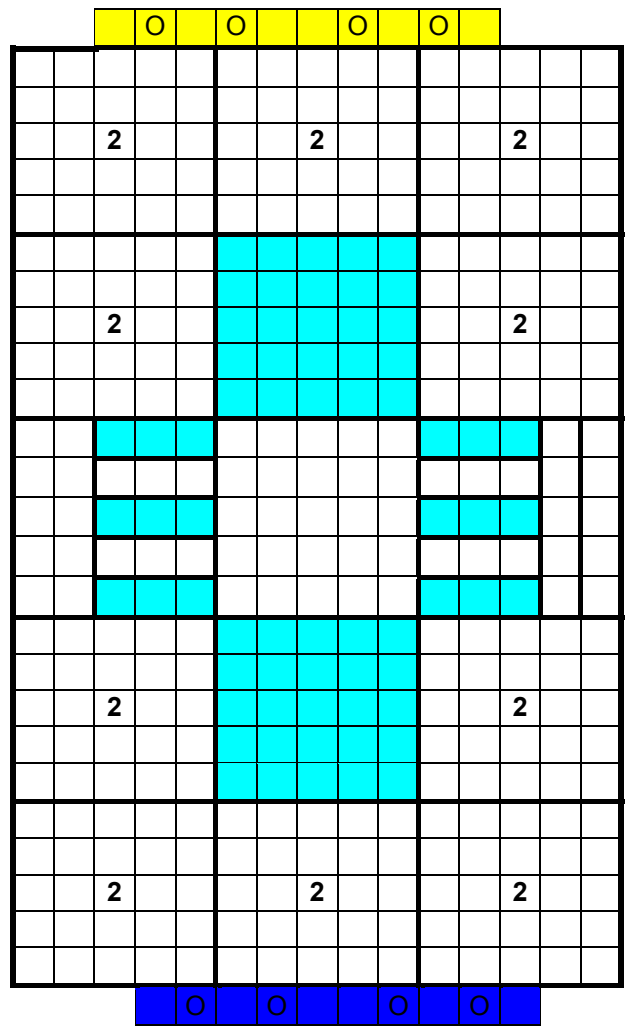
Les dalles d'eau sont des salles éligibles pour l'**Anneau de téléportation**, les 2 zones comportant 3 ponts plus de l'eau sont des dalles uniques (5 cases/5).

La paire de dalles N°6 doit être retirée.

Version 4 joueurs



Version 2 joueurs



Les bateliers

