

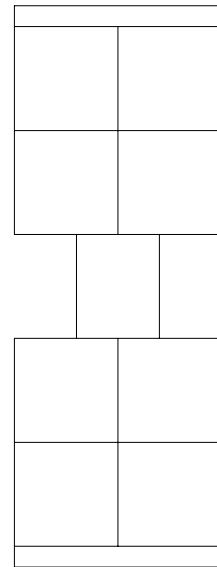
Le gouffre de l'enfer (Par Blindman)

Un des donjons de l'archimage fût construit par dessus un gouffre. Le donjon ressemble en tous points aux autres de l'archimage sauf qu'il est divisé en deux parties qui débouchent sur un énorme gouffre. Elles sont reliées par un pont doté d'un mécanisme permettant des rotations de 180° uniquement.

Placement

Tirez au hasard pour savoir qui sera le premier à choisir les pièces. Le premier joueur choisi une paire de pièce, en garde une et donne l'autre à son adversaire sans montrer laquelle il garde et laquelle il donne. Le second fait de même avec une seconde et une troisième paire de salles. Et enfin, le premier joueur fait de même avec la dernière paire de salles (vous pouvez mettre aussi les salles des extensions auquel cas il restera des salles après les 4 choix). Chaque joueur mélange alors ses 4 salles et les dispose au hasard de son côté. Puis on place le pont face visible dans le sens pour séparer les deux parties du donjon le plus possible (pour qu'il y ait 5 cases qui séparent les deux parties du donjon). Le joueur qui a choisi la dernière paire de salles le place dans le sens souhaité et de manière à ce que deux cases coïncident avec chaque salle qu'il touche.

Les joueurs placent alors leurs pions, 2 maximum sur les salles près des réglettes, 3 sur les salles près du pont et aucun sur le pont.



Le pont

Le pont est considéré comme une pièce adjacente aux quatre salles qu'il touche, un anneau de téléportation peut donc être utilisé du pont ou pour atteindre le pont

Les failles

Les cases de faille sont considérées comme des obstacles mais ne bloquent pas les lignes de vue. Elles peuvent être franchies par saut ou par un personnage volant (Magicien ou Fantôme). Attention, certaines cases de pont présentent des trous qui ne sont pas considérés comme des fosses mais comme des cases de failles.

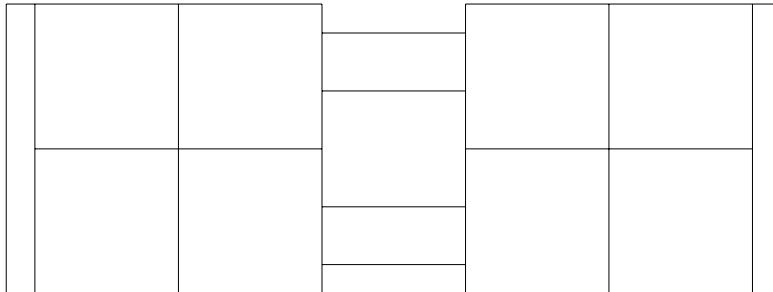
Toutes les cases entre les deux parties du donjon qui ne sont pas comblées par le pont sont considérées comme des cases de failles.

Condition de victoire

Le premier joueur à atteindre 5 PV remporte la partie. Le scénario peut être joué en plus de PV.

Variante 1

Utilisez uniquement les 2 ponts spéciaux et placez les comme montré ci-dessous. Placez-y 1 mécanorok neutre sur chaque mécanisme de rotation.

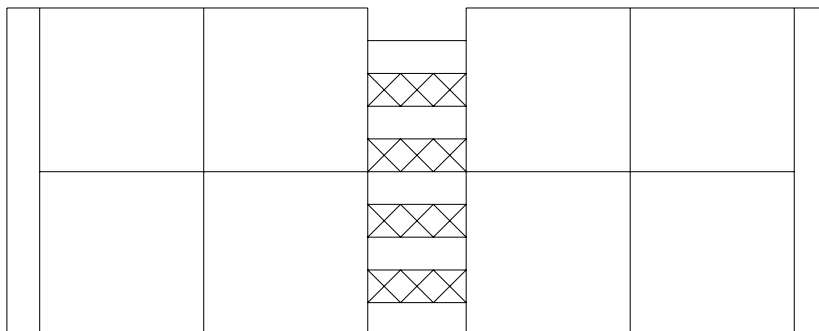


Variante 2

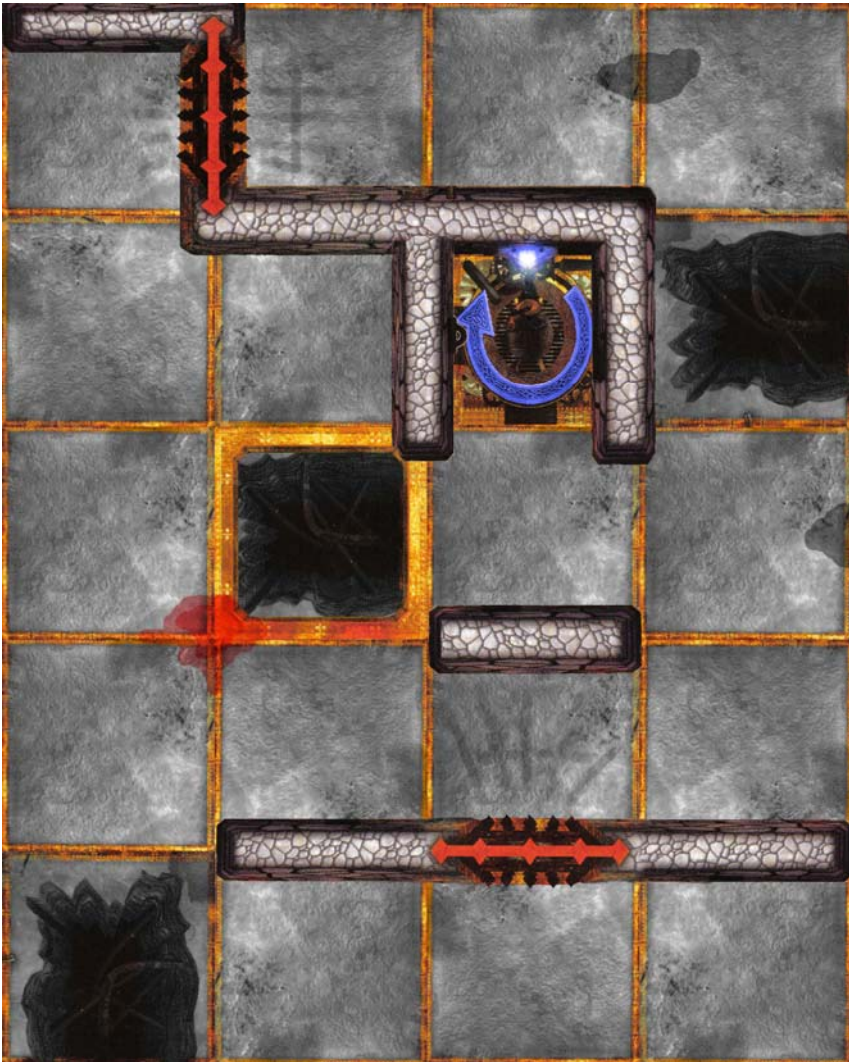
N'utilisez pas le grand pont mais les 2 petits. Le joueur qui la première paire de salles et la dernière choisit et place un pont en premier, puis l'autre joueur fait de même mais pas contre le premier pont. Les ponts doivent être placés dans le sens de la longueur par rapport au donjon.

Variante 3

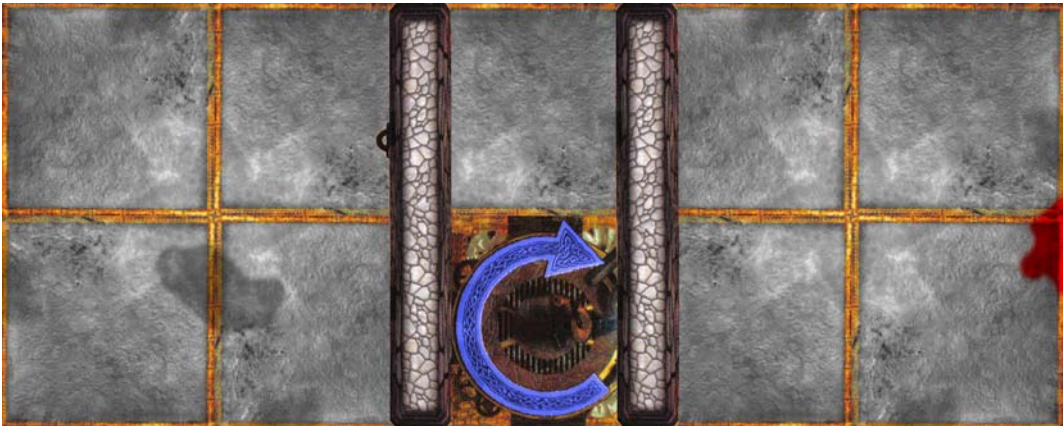
Utilisez les 5 petits ponts de 3 cases sur 1 et placez les comme montré ci-dessous. Règles supplémentaires, les ponts tournent d'1/4 de tour et un pont ne peut pas tourner si l'un des ponts qui lui sont contigu lui bloque le chemin. Les ponts vont aussi par paire sauf un qui fonctionne seul et qui peut tourner dans les 2 sens sans que ce ne soit un mécanorok qui l'utilise.

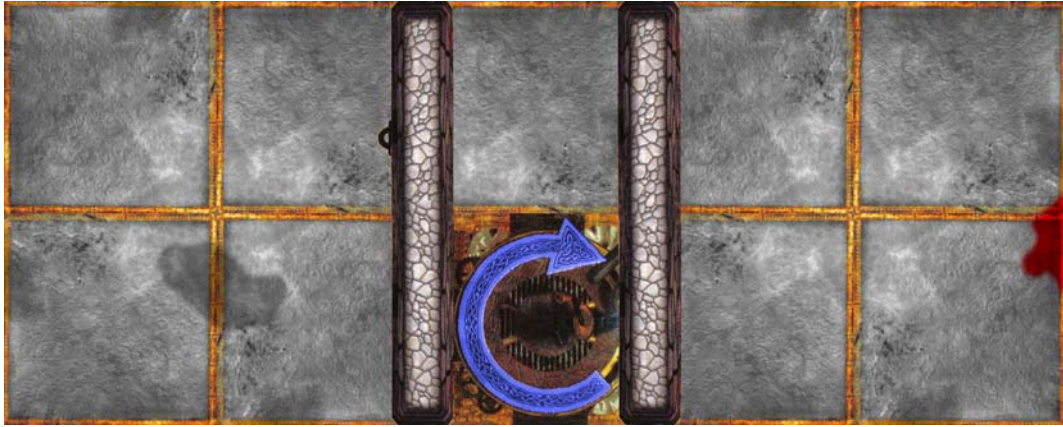


Pont de base



Ponts pour variante 1





Ponts pour variante 2



Ponts pour variante 3

