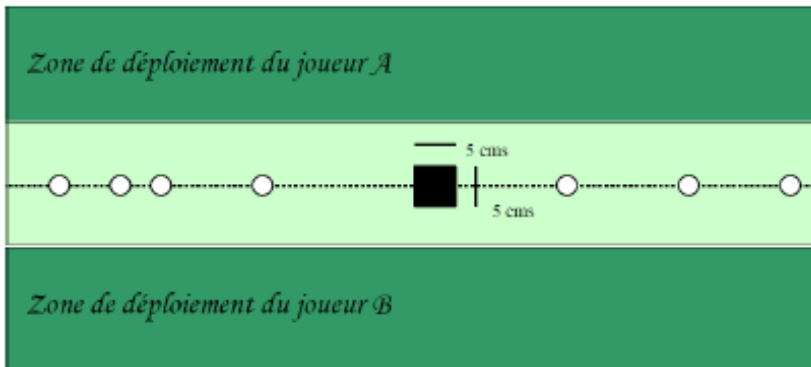


Le grand méchant loup et le petit chaperon rouge.

La petite petite fillote du roi a disparu. Enfin, disparue, disparue, c'est un bien petit mot ; cela arrive que les filles disparaissent au cou des aventuriers ... Mais là, les rumeurs font état de promenade dans les bois, des sabbats diaboliques et autres turpitudes qui auraient très mal tourné.

On a retrouvé que son capuchon rouge. Et là, ce n'est pas bon pour le commerce. Le roi a donc déclaré qu'il offrirait la main de sa fille à celui qui la lui rapporterait. Relevez le défi !.



Déploiement :

En 200 PA : 6 pions e un pion piège sont déployés sur la ligne médiane.

En plus de 200 PA, chaque joueur ajoute un pion leurre dans la zone de déploiement adverse par tranche de 100 PA supplémentaire.

La difficulté de la révélation du Petit Chaperon n'est pas affectée.

Un socle de créature est placé au centre du terrain. Il représente une chapelle.

Objectifs :

Trouver le petit chaperon rouge.

A chaque fois qu'une figurine finit son mouvement sur un marqueur, le joueur qui contrôle la figurine retourne le marqueur :

- s'il indique le marqueur piège, le Grand Méchant Loup apparaît (socle de créature),
- s'il indique un marqueur leurre, le joueur lance 1d6. Sur 5-6, le petit chaperon apparaît. Sinon, le marqueur est défaussé.

Un fois le petit Chaperon rouge est apparu, tous les marqueurs sont révélés (dont le Grand Méchant Loup). L'objectif pour le joueur qui l'a fait apparaître est d'amener le Petit Chaperon Rouge à la chapelle centrale.

Pour limiter l'impact du hasard, le joueur adverse contrôlera à la fin du tour un second petit chaperon rouge qui apparaîtra sur le marqueur Leurre le plus éloigné de la chapelle.

Déplacement du Petit Chaperon Rouge.

Le petit Chaperon Rouge est considéré comme une figurine alliée. Elle compte donc comme une figurine de plus et une carte pour les refus.

Comportement du Grand Méchant Loup.

- Le grand Méchant Loup agit toujours en premier.
- Il tente d'engager/charger la figurine dont le coût en PA est le plus petit parmi les figurines et ce, quelle que soit la distance.
- Le Grand Méchant Loup place toujours ses dés en attaque. S'il attaque une figurine du joueur A, c'est le joueur B qui effectuera les attaques du Grand Méchant Loup. Un Petit Chaperon Loup être attaqué par le Grand Méchant Loup si son coût en PA est le plus faible sur la table (le Grand Méchant Loup se dirigeant alors vers le Petit Chaperon Rouge le plus proche).



Conditions de victoire :

- 1 PV pour découvrir le premier le Petit Chaperon Rouge
- 1 PV pour être le premier le Petit Chaperon Rouge à la chapelle.
- 1 PV pour avoir tué le Grand Méchant Loup.