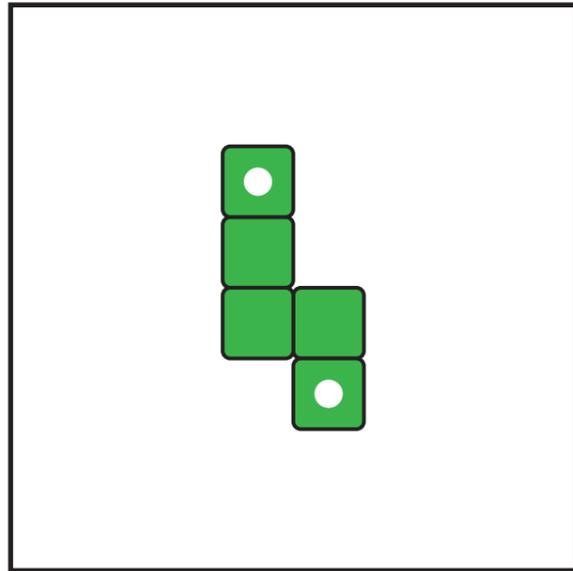


Exemple de plan complet
 Ce plan est destiné à la personne animant le jeu.

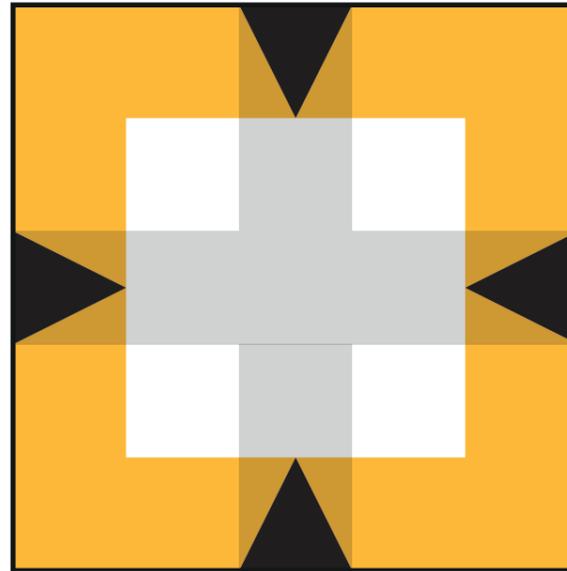
PLAN DE L'HÔTEL Dossier n°

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1				+/-	X		+/-			
2	X									
3			X						X	
4									+/-	
5				X					X	
6						X		+/-		
7		X		+/-						
8										
9					X	+/-			X	
10										

Exemple de carte mouvement



Gabarit de vision



Exemple de mouvement impossible pour Poule

	A	B	C	D	E	F	G
1							
2							
3							
4							
5							
6							

Mouvement : aller en B2 pour se rapprocher d'un témoin.

Chemin parcouru :

- D3-C3-B3-B2
- ou 1 case en bas, 3 cases à gauche, et 1 case en haut

Impossible car un mur en C3.

Cases visibles pour Poule

	A	B	C	D	E	F	G
1							
2							
3							
4							
5							
6							

À cet endroit, l'unité ayant cette vision du plan peut (doit) dire que Poule voit un mur en E3.

Rappel ligne/colonne

	A	B	C	D	E	F	G
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							

Exemple de mouvement possible pour Poule

	A	B	C	D	E	F	G
1							
2							
3							
4							
5							
6							

Mouvement : aller en A3 où il y a un Bonus/malus.

Chemin parcouru :

- C2-C3-B3-A3
- ou 1 case à gauche, 1 case en bas et 2 cases à gauche

Exemple de mouvement impossible pour Poule

	A	B	C	D	E	F	G
1							
2							
3							
4							
5							
6							

Mouvement : aller en C3 où il y a un Bonus/malus.

Chemin parcouru :

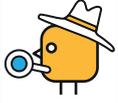
- D1-C1
 - ou 1 case en haut et 1 case à gauche
- Impossible car la forme va au-delà des limites de l'hôtel.

Exemple de plan pour l'unité 1

PLAN DE L'HÔTEL

Dossier n°



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1							+/-			
2										
3			X						X	
4									+/-	
5										
6										
7		X		+/-						
8										
9					X				X	
10										



Exemple de plan pour l'unité 2

PLAN DE L'HÔTEL

Dossier n°



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1				+/-	X					
2	X									
3										
4										
5				X					X	
6						X		+/-		
7										
8										
9						+/-				
10										

