

AIDE DE JEU

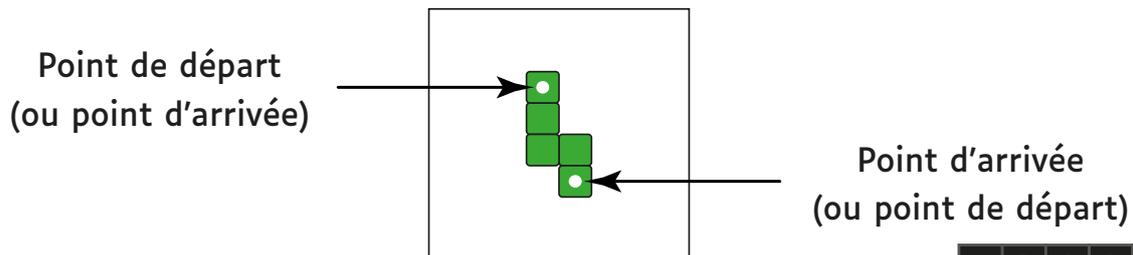
Tour de jeu :

1. Chaque unité se concerta et propose son mouvement
2. Les joueurs choisissent le mouvement à réaliser

Déplacement sur le plateau :

Les déplacements se font en suivant la forme choisie.

L'une des extrémités de la forme est le point de départ (la case où se trouve Poule), l'autre extrémité est le point d'arrivée.



Exemple de déplacement autorisé :

L'une des extrémités de la forme choisie est placée sur Poule, tandis que l'autre permet d'aller piocher une carte +/-.



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

Exemples de déplacements interdits :

L'une des extrémités de la forme choisie est placée sur Poule, tandis que l'autre devrait aller en B2 pour se rapprocher d'un témoin. Mais il y a un mur empêchant ces mouvements en B2.



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

L'une des extrémités de la forme choisie est placée sur Poule, tandis que l'autre devrait aller au-delà des limites de l'hôtel. C'est impossible car ceci revient à traverser un mur.



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

AIDE DE JEU

Rappel sur les informations échangeables :

On ne peut donner des informations que sur les 8 cases  entourant celle où se trouve Poule.

	A	B	C	D	E	F	G
1							
2		X					
3	+/-				X		
4							
5							
6							

Communication autorisée lors des déplacements :

- Chaque unité précise la case qu'elle souhaite atteindre (exemple J10) et dit s'il y a un symbole.
- Chaque unité donne le chemin à parcourir (exemple J8-J9-J10) pendant que l'autre unité lui dit si c'est faisable ou non, sans dire ce qu'il y a sur chaque case.

Symboles rencontrés :



Point de départ



Les témoins à interroger



Mur



Piocher une carte
Bonus/Malus



Usage libre



Usage immédiat



OUI
NON

Montrer son énigme 5s à l'autre unité puis obligation de ne répondre que par OUI ou NON à ses questions