Camp de valenns

Les Grands Méchants n'en peuvent plus de se faire ratatiner!
Après concertation, Babakazoo le roi maudiiit, Elvys le vampire et Michel le loup-garou ont décidé de faire équipe et de reconquérir le château de Patatrap. Les gros malins ont fait le ménage dans les trappes et ils ont jeté (presque) tout ce qu'ils ne supportaient pas : plus d'arc, plus d'ail, plus de miroir, plus de pièces d'or et d'argent!

Pour eux, c'est certain, rien ni personne ne pourra désormais les chasser de la Tour aux 1000 miroirs.







Préparation:

La mise en place du jeu se fait de la même manière que pour les autres aventures à l'exception des points **G** et **T** du livret de règles :

Prenez les 12 trappes indiquées au dos de cette aventure. Ces 12 trappes sont mélangées face cachée et placées aléatoirement sur les emplacements du plateau.

Prenez au hasard 3 cartes Babakazoo le roi maudiiit, 3 cartes Elvys le vampire et 3 cartes Michel le loup-garou.







Mélangez-les et placez-les face *Grand Méchant* visible dans l'emplacement situé au sommet de la Tour.

EN ROUTE POUR L'AVENTURE !

Cette aventure ne peut être vendue et nécessite le jeu Patatrap Quest.

Les trappes et leurs effets:



Prenez un jeton Épée et placezle sur un espace disponible de yotre plateau Personnage.



Le marchand vous propose un seul échange :

• 1 jeton Pièces d'argent de votre plateau Personnaae contre 1 ieton Obiet choisi dans la réserve (sauf ieton Pièces d'or) et inversement. o 1 jeton Pièces d'or de votre plateau Personnage contre 2 jetons Obiet (saufietons Pièces d'or) choisis dans la réserve et inversement.



Les chats noirs vous adorent! Lancez le dé gris et prenez autant de jetons Chat de la réserve que le résultat du dé, sans les retourner. Placez-les sur votre plateau Personnage face Chat visible.



La sorcière vous remercie d'avoir trouvé ses chats.

Retournez les jetons Chat de votre plateau Personnage, face Objet visible.



Le fantôme vous fait Bouh! Avancez votre pion Personnage jusqu'à la prochaine trappe disponible éclairée par une torche et appliquez son effet.



La gargouille vole un jeton Objet de votre choix sur votre plateau Personnage puis le dépose sur sa tour.



Le corbeau vole un jeton Objet de votre choix sur votre plateau Personnage puis le dépose sur sa tour.



Placez votre pion Personnage sur la Tour de la gargouille ou la Tour du corbeau selon ce qu'in-💥 dique la trappe.



Si un ou plusieurs jetons Objet volés par la gargouille ou le corbeau sont sur la tour, vous pouvez en placer un sur votre plateau Personnage.

Lors de votre prochain tour, vous reprendrez votre chemin à partir de cette tour.



Catapuuulte! Vous êtes projeté par-dessus la Tour aux 1000 miroirs. Placez votre pion Personnage sur la trappe située à l'opposé de la trappe Catapulte et appliquez son effet.



Un passage secret! Placez votre pion Personnage au sommet de la Tour aux 1000 miroirs et affrontez le Grand Méchant! Voir paragraphe du livret de règles SUPaffrontement.final?





