

Proposé sur



FANTRAD VF



CRAZY KOALA

RAMPAGE



Crazy Koala Rampage!

<https://store.corvusbelli.com/en/infinity/wargame/miniatures/moran-maasai-hunters>

La bande des Crazy Koalas est déchaînée et elle veut détruire et s'échapper de l'usine qui les a fabriqués ! Tu dois aider les Superviseurs de l'usine à les capturer et à les réinitialiser, sans quoi ils détruiront les consoles de contrôle !

Un joueur contrôle les 4 **Crazy Koalas** et l'autre les 2 **Superviseurs de l'usine** (Chasseurs Masaïs Moran).



Installation

Plateau de jeu de 20 x 20 cm

Les Crazy Koalas sont déployés sur un côté (2.5 x 20 cm) et les Superviseurs de l'usine et les consoles sur le côté opposé.

Les Caisses peuvent être placées n'importe où, sauf à côté d'autres éléments de jeu, dans les zones de déploiement ou à côté des figurines déployées.

1. Le joueur A déploie 3 Crazy Koalas
2. Le joueur B déploie 1 Superviseur d'usine, 1 console et 1 caisse.
3. Le joueur A déploie 1 Crazy Koalas et 2 caisses.
4. Le joueur B déploie 1 superviseur d'usine, 1 console et 1 caisse.

Actions

- Paquet de cartes d'actions du joueur A - Crazy Koalas

5 x **rush** (déplacement de 3 vers l'avant)

5 x **cOURSE latérale** (déplacement de 2 sur le côté)

5 x **fuITE** (déplacement de 1 dans n'importe quelle direction)

5 x **glissade** (déplacer 2 en diagonale vers l'avant)

5 x **saut** (déplacer 2 vers l'avant, par-dessus les obstacles)

- Paquet de cartes d'actions du joueur B - Superviseurs d'usine

5 x **charge** (déplacement de 2 vers l'avant)

5 x **tacle** (1 en avant + 1 en diagonale)

5 x **fuITE en arrière** (déplacement de 1 vers l'arrière + 1 latéralement)

5 x **zap** (immobilise tout ce qui se trouve devant, en fonction des obstacles)

5 x **hack** (immobilise 1 cible dans un rayon de 2, ne dépend pas de l'obstacle)

Statut

Immobilisé : ne peut pas recevoir de cartes jusqu'au prochain tirage.

Caisses et consoles

Les caisses sont au nombre de 4 : 2 sont de 1 x 1. Et 2 sont en forme de L (composées de 3 caisses). Il y a 2 consoles de 1 x 1.

Comment jouer

Chaque joueur tire 6 cartes. Chacun en choisit 3 à jouer. Les Koalas commencent.

Les cartes sont jouées alternativement jusqu'à ce qu'elles soient toutes jouées.

Ensuite, les 3 autres cartes sont jouées.

Avant de tirer 6 nouvelles cartes, tous les jetons immobilisés sont retirés.

Répétez l'opération jusqu'à ce que quelqu'un gagne.

Lorsqu'un Superviseur d'usine achève ou traverse un Crazy Koalas, retirez ce Crazy Koalas du jeu. Lorsqu'un Crazy Koalas achève ou traverse une console, retirez cette console du jeu.

L'orientation est définie à la fin de chaque mouvement ou action. Les directions d'orientation possibles sont les 4 directions cardinales.

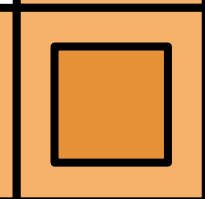
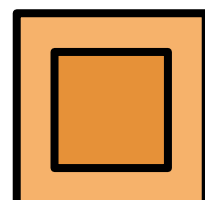
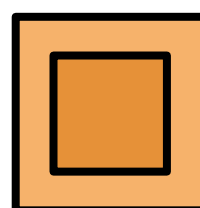
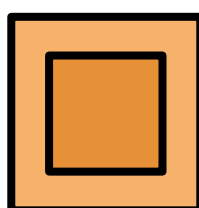
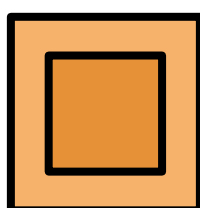
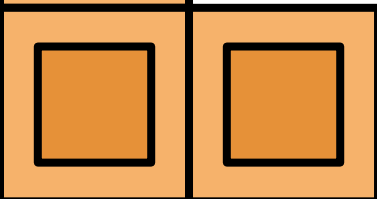
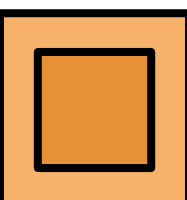
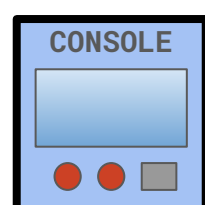
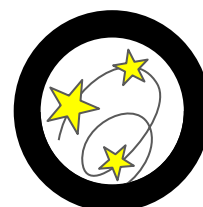
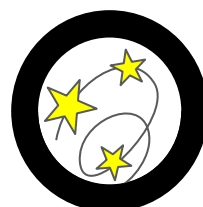
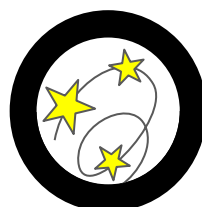
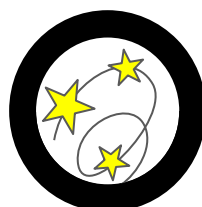
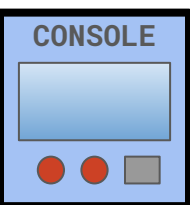
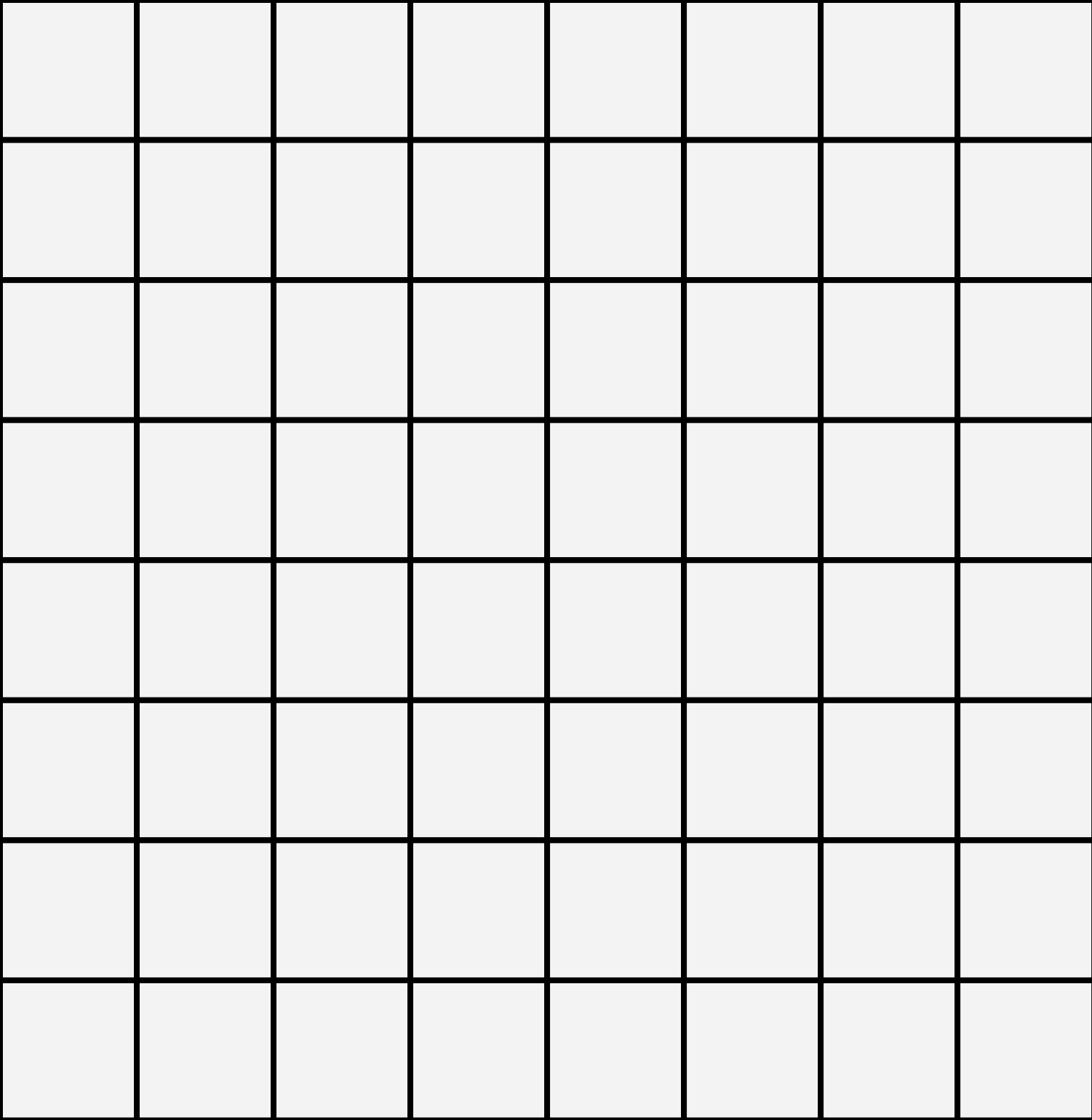
Les bords du plateau et les objets, comme les caisses et les consoles, interrompent le mouvement contre eux.

Si une carte est jouée mais n'a pas d'effet, elle peut tout de même permettre à la figurine de changer d'orientation.

Fin de jeu

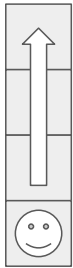
Si tous les Crazy Koalas sont hors jeu, les Superviseurs d'usine gagnent.

Si toutes les consoles sont hors jeu, les Crazy Koalas gagnent.



RUSH

Déplacement de 3
vers l'avant



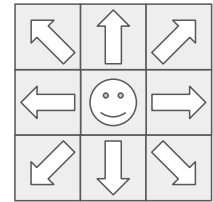
COURSE LATERALE

Déplacement de 2
sur le côté



FUITE

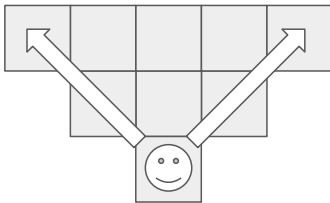
Déplacement de
1



dans n'importe
quelle direction

GLISSADE

Déplacer 2 en diago-
nale vers l'avant



SAUT

Déplacer 2 vers
l'avant



par-dessus les obs-
tacles

RUSH

Déplacement de 3
vers l'avant



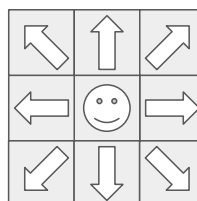
COURSE LATERALE

Déplacement de 2
sur le côté



FUITE

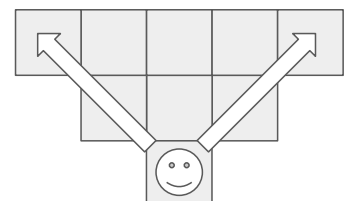
Déplacement de
1



dans n'importe
quelle direction

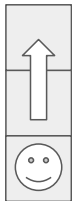
GLISSADE

Déplacer 2 en diago-
nale vers l'avant



SAUT

Déplacer 2 vers
l'avant



par-dessus les obs-
tacles

RUSH

Déplacement de 3
vers l'avant



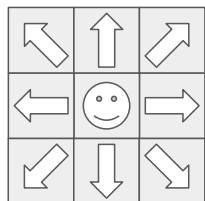
COURSE LATERALE



Déplacement de 2
sur le côté

FUITE

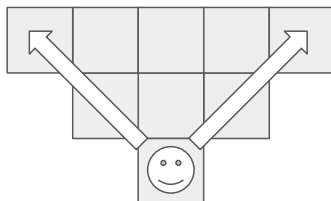
Déplacement de
1



dans n'importe
quelle direction

GLISSADE

Déplacer 2 en diago-
nale vers l'avant



SAUT

Déplacer 2 vers
l'avant



par-dessus les obs-
tacles

RUSH

Déplacement de 3
vers l'avant



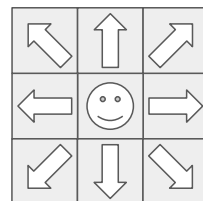
COURSE LATERALE



Déplacement de 2
sur le côté

FUITE

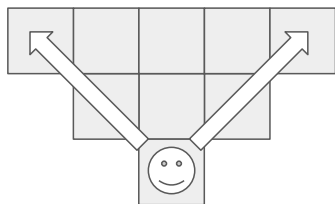
Déplacement de
1



dans n'importe
quelle direction

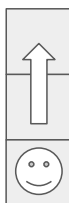
GLISSADE

Déplacer 2 en diagonale vers l'avant



SAUT

Déplacer 2 vers l'avant



par-dessus les obstacles

RUSH

Déplacement de 3 vers l'avant



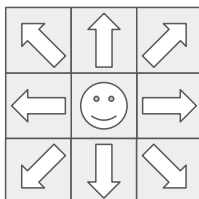
COURSE LATERALE



Déplacement de 2 sur le côté

FUITE

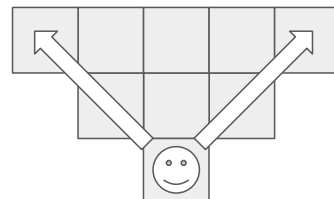
Déplacement de 1



dans n'importe quelle direction

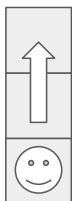
GLISSADE

Déplacer 2 en diagonale vers l'avant



SAUT

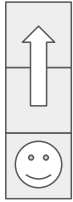
Déplacer 2 vers l'avant



par-dessus les obstacles

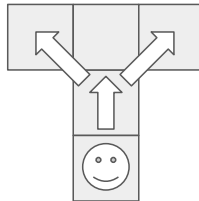
CHARGE

Déplacement de 2
vers l'avant

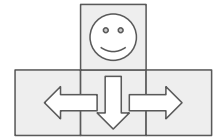


TACLE

1 en avant +
1 en diagonale



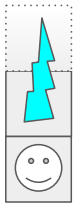
FUITE EN ARRIERE



Déplacement
de 1 vers l'arrière
+ 1 latéralement

ZAP

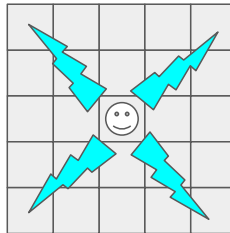
Immobilise tout ce qui se
trouve devant,



en fonction des obstacles

HACK

Immobilise 1 cible
dans un rayon de 2



ne dépend pas de
l'obstacle

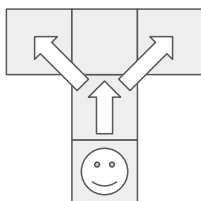
CHARGE

Déplacement de 2
vers l'avant

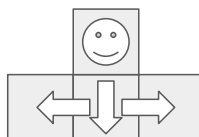


TACLE

1 en avant +
1 en diagonale



FUITE EN ARRIERE



Déplacement
de 1 vers l'arrière
+ 1 latéralement

ZAP

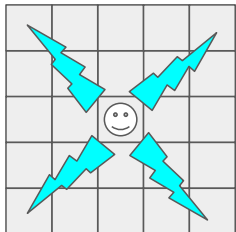
Immobilise tout ce qui se
trouve devant,



en fonction des obstacles

HACK

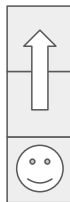
Immobilise 1 cible
dans un rayon de 2



ne dépend pas de
l'obstacle

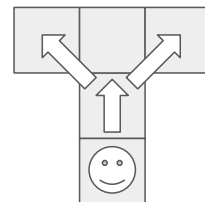
CHARGE

Déplacement de 2
vers l'avant

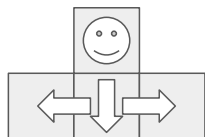


TACLE

1 en avant +
1 en diagonale



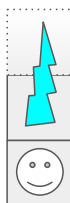
FUITE EN ARRIERE



Déplacement
de 1 vers l'arrière
+ 1 latéralement

ZAP

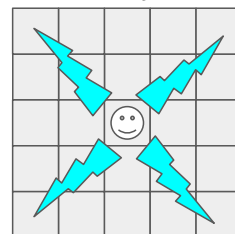
Immobilise tout ce qui se
trouve devant,



en fonction des obstacles

HACK

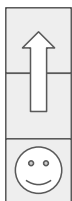
Immobilise 1 cible
dans un rayon de 2



ne dépend pas de
l'obstacle

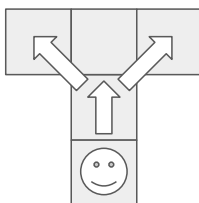
CHARGE

Déplacement de 2
vers l'avant

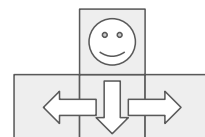


TACLE

1 en avant +
1 en diagonale



FUITE EN ARRIERE



Déplacement
de 1 vers l'arrière
+ 1 latéralement

ZAP

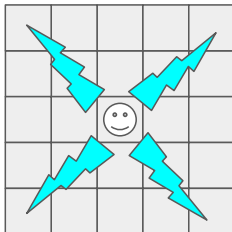
Immobilise tout ce qui se trouve devant,



en fonction des obstacles

HACK

Immobilise 1 cible dans un rayon de 2



ne dépend pas de l'obstacle

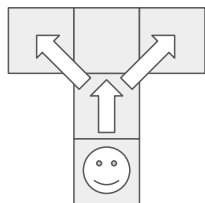
CHARGE

Déplacement de 2 vers l'avant

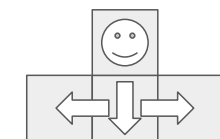


TACLE

1 en avant + 1 en diagonale



FUITE EN ARRIERE



Déplacement de 1 vers l'arrière + 1 latéralement

ZAP

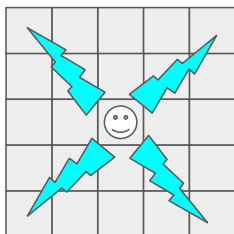
Immobilise tout ce qui se trouve devant,



en fonction des obstacles

HACK

Immobilise 1 cible dans un rayon de 2



ne dépend pas de l'obstacle



Pour assurer la pérennité du stockage des fantrads en français d'Infinity, pensez à soutenir le forum du Bureau-Aegis.

<https://www.helloasso.com/associations/bureau-aegis>

PROCHAINEMENT

RAMPAGE 2

SORTIE CET HALLOWEEN

**LE MAÎTRE DES POUPÉES
A PERDU LE CONTRÔLE
ET ÇA VA SAIGNER SUR
SUNSET BOULEVARD !**

