



Caisses Ys'Passe

De nouvelles caisses viennent d'entrer en jeu et vous allez pouvoir vous secher les cheveux avec les Ventilooos (mais pas que) et tester les joies de l'accuponcture avec les Toorelles et les Nids de Froolons... Caisses ont s'marre dans l'Arène !



❖ Prérequis

Collez un sticker sur chacune des Caisses du jeu de base ; vos Caisses peuvent désormais être jouées en tant que Caisses Standard ou Spéciales.

❖ Mise en place et principe

Les Caisses spéciales ont les mêmes caractéristiques que les Caisses Standard avec une fonctionnalité supplémentaire : il est possible d'en libérer le contenu en tapant dedans. Les Caisses peuvent donc désormais être prises pour cibles.

En outre, elles peuvent être introduites en jeu faces visibles ou faces cachées. Dans ce cas, au début de la partie, elles sont mélangées puis piochées au hasard avant d'être placées par les joueurs.

Lorsqu'un joueur choisit de prendre pour cible une Caisse, il la retourne aussitôt pour en vérifier le contenu.

- S'il s'agit d'une caisse traditionnelle, celle-ci reste en place et rien d'autre ne se passe.

- S'il s'agit d'une Caisse Spéciale, les effets suivants sont appliqués :



❖ Déroulement

Caisses Arbalote et Ventiloo

Au moindre choc (action sensé infliger des dégâts), l'Arbalote décoche une flèche et le Ventiloo envoie une puissante rafale de vent à partir de leur face spéciale en **respectant le sens d'orientation et l'alignement des cases** ; le tir touche le 1^{er} obstacle bloquant rencontré.

Pour l'Arbalote :

- Un **élément mobile** est aussitôt repoussé d'1 case,
- Un **personnage** subit en plus 1 point de dégât.

Pour le Ventiloo :

- Tout **élément mobile** est repoussé de 2 cases, pouvant ainsi occasionner d'éventuelles collisions.



Le bouton B permet de les **déplacer** OU de les **réorienter** librement.

Les flèches des Arbalotes traversent les Planches et les Plateformes pour blesser tout personnage situé immédiatement en contact.

Un Ventiloo orienté face spéciale vers le haut fait office d'«ascenseur» faisant monter et descendre librement tout élément mobile placé dessus.

Caisses Nid de Frootons

Dès qu'il subit le moindre choc (action sensé infliger des dégâts), le Nid de Frootons n'est **plus considéré comme une Caisse** et devient un terrible Essaim de Frootons : à chaque nouveau choc, l'Essaim se déplace d'1 case vers le joueur le plus proche, en priorité vers celui qui a joué en dernier ce tour ci ; s'il entre en contact (même case), il lui inflige 1 point de dégât.

Les Essaims de Frootons **ignorent tous les obstacles, ne gênent pas les lignes de vue, ne peuvent pas être repoussés** mais sont toutefois **sensibles aux Ventiloo**.



En cas de dégâts sur adversaire(s) par l'intermédiaire des Caisses Spéciales, le responsable de l'action est récompensé en Hit Points.

Les Arbalotes, les Ventiloo et les Nids de Frootons **s'activent également à la fin de chaque tour** ; l'ordre d'activation est décidé par le 1^{er} joueur du tour achevé.