

10.5

LE CAFÉ DU CHEF IBRA

Aidez le grand Chef Ibra à ouvrir son nouveau café dans le donjon ! Dans un grimoire ancestral, le Chef Ibra a découvert la recette du « Matcha Latte Ibiscus », une boisson spéciale qui permet aux aventuriers d'explorer jour et nuit sans jamais se reposer.

Pour la grande ouverture, il doit décorer le café, rassembler les ingrédients de cette boisson unique et, bien sûr, attirer des clients. Réunissez tous ces éléments pour faire de cette inauguration un moment inoubliable pour tous !



Départs possibles



MISE EN PLACE

Marché : Vous avez \$4 à dépenser.

Livres de sorts : Vous commencez avec le sort **SB-03** (Téléporteur à Monstre) ou le sort **SB-09** (Téléporteur à Tonneaux).



(Téléporteur à Tonneaux).

Assignez-le à l'un des 6 Pions Groupe.

3 paquets de Cartes de Départ utilisés



Mélangez et placez **24 Cartes Départ** sur les positions indiquées plus haut.

Cartes de Boss, Artéfact et clients.



Placez la Carte Boss **BG05** (Chef Ibra) sur la position indiquée plus haut.



Placez les Artéfacts **Poison, Coupe, Fleur, Canard** et **2 Clients** (Pions Groupe) aux positions indiquées plus haut.

COMPOSITION DE LA PIOCHE

Type	Départ	\$3	\$4	\$5	\$6	total
Quantité	18	7	7	7	0	39

GROUPES

6 Pions Groupe sont utilisés.



Les joueurs choisissent où placer les Pions Groupe à différents endroits **au dessus ou en dessous des colonnes 1 / 2 / 3 et sur la gauche de la première colonne également.**

CONDITIONS DE VICTOIRE

Complétez les 6 routes qui amènent au Chef Ibra.

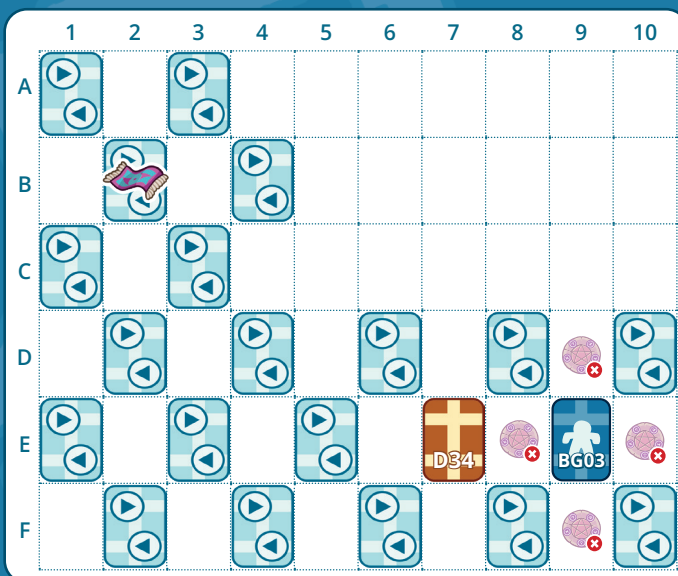
POINTS DE VICTOIRE

14 + Espaces vides restants + Nombre de Tonneaux / 3

5.5

LAURENT EST PERDU

Laurent le Rôdeur a disparu ! Il s'est aventuré dans une zone totalement inexplorée du donjon à la recherche d'un champignon médicinal rare pour soigner un ami souffrant. Cela fait des jours qu'il est parti et tout le monde commence à s'inquiéter. Les aventuriers veulent retrouver Laurent et le ramener sain et sauf. S'il est blessé, vous emportez un tapis volant pour l'évacuer. S'il est retenu en otage, vous êtes prêts à convaincre ses ravisseurs de le libérer. S'il est enfermé, vous avez des clés pour le délivrer. S'il a soif, vous apportez de quoi étancher sa soif. Vous devez être prêts à toute éventualité !



MISE EN PLACE

Marché : Vous avez \$6 à dépenser.

3 Paquets de Cartes de Départ utilisés.



Mélangez et placez **19 Cartes Départ** sur les positions indiquées plus haut.

⚠ Si les cartes S05 ou S06 sont placées aux espaces 8D ou 8F, changez les pour d'autres Cartes Départ.

Cartes Boss, Donjon & Artéfacts



Placez la Carte Boss **BG03** (Laurent) sur la position indiquée plus haut.



Placez la carte Donjon **D34** (à l'envers) sur la position indiquée plus haut.



Placez l'Artéfact "**Tapis volant**" sur la position indiquée plus haut.

COMPOSITION DE LA PIOCHE

Type	Départ	\$3	\$4	\$5	\$6	total
Quantité	18	7	3	3	5	36

GROUPES

4 Pions Groupe sont utilisés.



Les joueurs choisissent où placer les Pions Groupe, chacun sur un côté différent du Tableau. Celui sur le côté droit doit être placé aux lignes A à C. Celui sur le côté inférieur doit être placé aux colonnes 1 à 4.

RÈGLES DE LA MISSION



Aucune carte avec un Cercle Magique ne peut être placée aux 4 espaces adjacents à la carte Boss (9D, 8E, 10E et 9F). Un magicien a lancé un sort de désenchantement sur la zone autour de Laurent.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Laurent est sauvé quand ses 4 routes ont été complétées.

POINTS DE VICTOIRE

11 + Espaces vides restants.