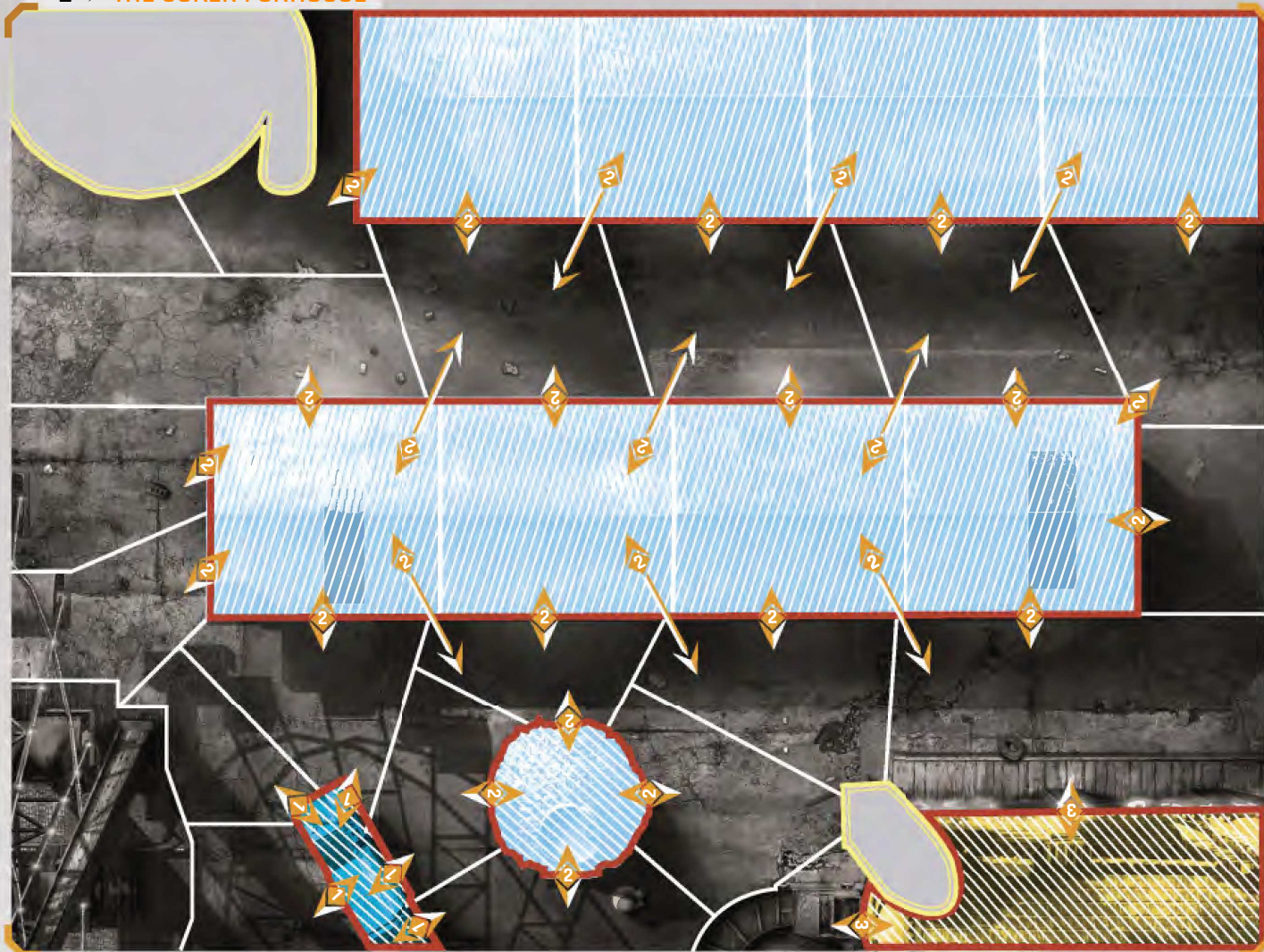




2 ♦ THE JOKER FUNHOUSE




NIVEAUX D'ÉLEVATION


 Niveau d'élévation 0

 Niveau d'élévation 1


 Niveau d'élévation 2

 Niveau d'élévation 3

LIMITES DE ZONES

 Limite de zone blanche

 Paroi

 Limite de zone spéciale

ZONES

 Promontoire

DÉPLACEMENTS SPÉCIAUX



Une **escalade de niveau X** est possible entre ces deux zones, dans un sens comme dans l'autre.



Une **escalade** et une **chute de niveau X** sont possibles entre ces deux zones, L'**escalade** peut être effectuée dans les deux sens.

La **chute** peut être effectuée dans le sens indiqué par la flèche blanche.



3 ➤ TUILES D'ATTRACTIONS

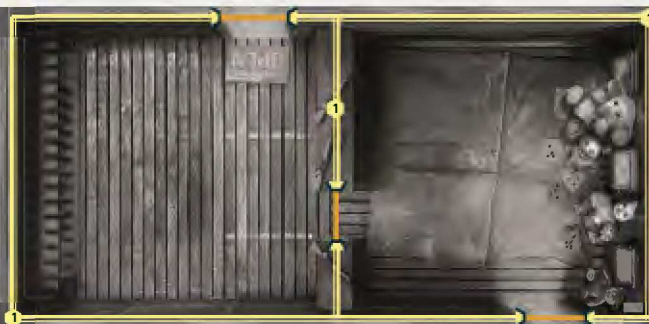


Théâtre de marionnettes

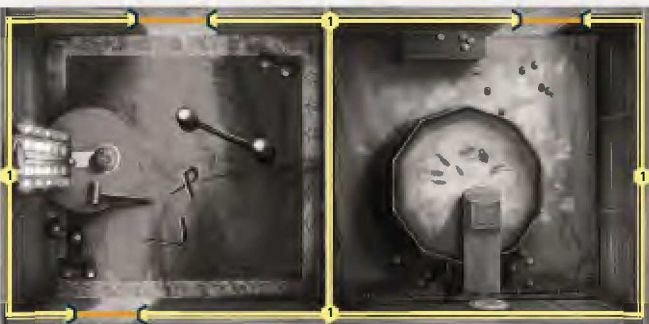
Salle de lancer de couteaux



Galerie des glaces

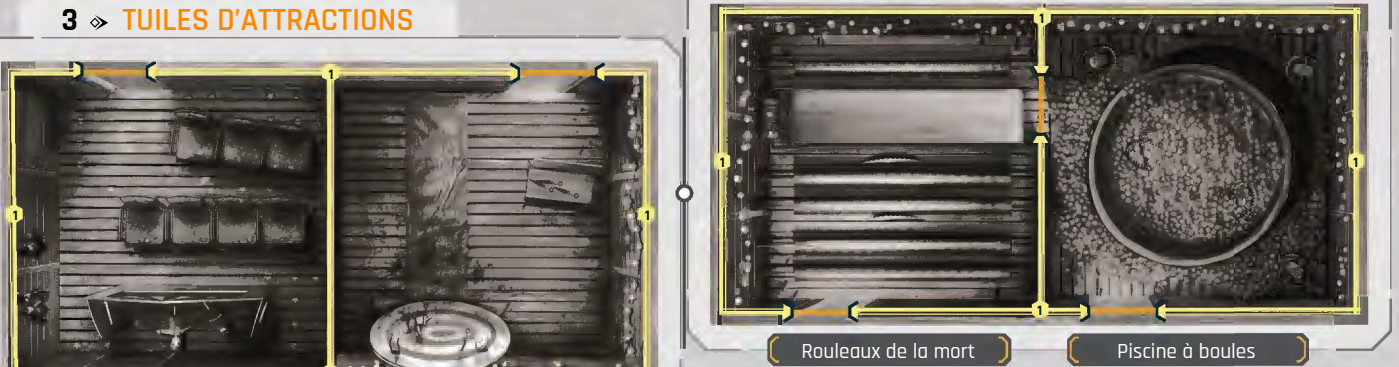


Stand de tir



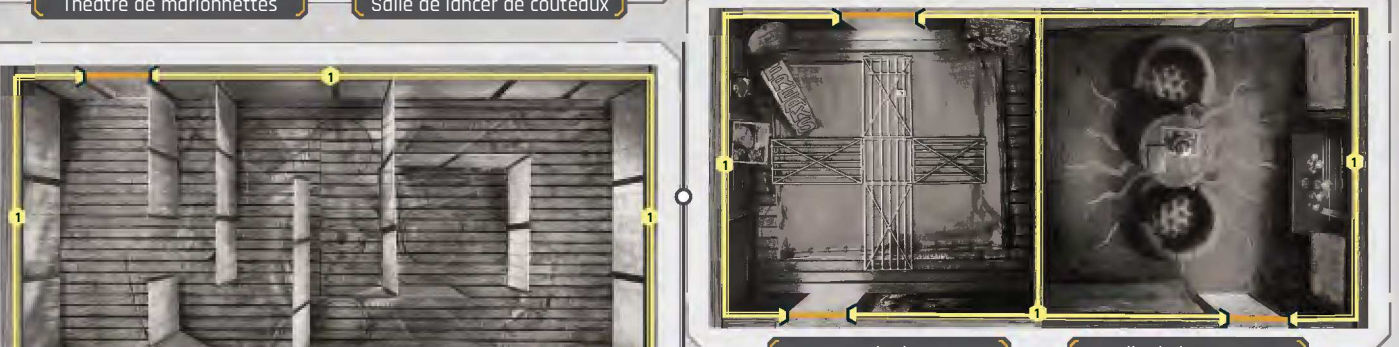
Salle du test de force

Salle du bassin



Rouleaux de la mort

Piscine à boules



Freak Show

Salle de la voyante



Salle des ballons


Feux d'artifice



Auto-tamponneuses

Chaque attraction est constituée de 1 à 2 zones. Ces attractions peuvent apporter des règles qui leur sont propres. Dans ce cas, elles sont décrites dans les règles spéciales de la mission. Il est impossible d'accéder à une attraction par un mouvement spécial.

NIVEAUX D'ÉLEVATION

 Niveau d'élévation 0

LIMITES DE ZONE

 Paroi de niveau X

 Limite de zone orange