

KINGDOM RUSH

FUREUR ÉLÉMENTALE

RÈGLES DU JEU

INTRODUCTION

HÉROS DE LINIREA, NOUS SOMMES À NOUVEAU ASSIÉGÉS ! DES HORDES IMPLACABLES SE MASSENT À NOS PORTES, ET CETTE FOIS, IL SEMBLE QUE NOS TERRIBLES ENNEMIS AIENT DOMPTÉ LES FORCES DE LA NATURE ELLE-MÊME.

LE VENT POUSSE NOS ASSAILLANTS VERS NOUS SANS RELÂCHE, LES VOLCANS CRACHENT LEUR LAVE ET LEURS CENDRES SUR TOUT LE PAYS, LA TERRE TREMBLE ET MENACE DE S'OUVRIR SOUS LES PIEDS DE NOS TROUPES ET LES FONDATIONS DE NOS TOURS... ET DES CRÉATURES ABYSSALES ONT MÊME ÉTÉ APERÇUES DANS DE MYSTÉRIEUX ÉTANGS INSONDABLES AUX EAUX NOIRÂTRES.

SEULS, NOUS NE POURRONS PAS REPOUSSER L'ASSAUT CUMULÉ DES HORDES ET DES ÉLÉMENTS BIEN LONGTEMPS. À VOUS DE PRENDRE LES ARMES POUR SALVER LE ROYAUME !

UN JEU COOPÉRATIF D'ALARA CAMERON, HELANA HOPE
ET SEN-FOONG LIM

MATÉRIEL



15 TUILES CHEMIN DE DIFFÉRENTES FORMES



5 PLATEAUX HÉROS



5 FIGURINES DE HÉROS



20 TUILES CAPACITÉ SPÉCIALE DE HÉROS



5 CARTES HÉROS



116 CARTES HORDE DE BASE ET SPÉCIALES

18 CARTES SPÉCIALES BOSS



2



10 MODIFICATEURS DE TOUR (6 BASIQUES ET 4 AVANCÉS)



2 MODIFICATEURS FALCON

44 CARTES TOUR



2 FIGURINES DE BOSS



4 FIGURINES TENTACULE



18 CARTES SITE DE CONSTRUCTION

12 PIONS SOLDAT



2 PIONS GUERRIER DE SABLE D'ALRIC

12 PLATEAUX HORDE



15 CARTES FAILLE ÉLÉMENTALE



12 CARTES DE RÉFÉRENCE NIVEAU

4 CARTES DE RÉFÉRENCE CHAMPION



2 JETONS TOTEM



10 TUILES ENVIRONNEMENT



2 JETONS PROTECTION

6 JETONS ÉVÈNEMENT / OBJECTIF



196 TUILES DÉGÂTS DE DIFFÉRENTES FORMES



12 JETONS DIAMANT



4 JETONS APPARITION



12 PIÈCES D'OR



5 TYPES DE FLEURS



4 CARTES AIDE DE JEU



2 TUILES SORTIE



4 LIVRETS : RÈGLES, GLOSSAIRE, GUIDE D'ADAPTATION ET SCÉNARIO D'INTRODUCTION



4

4 MARQUEURS DE COULEUR DE JOUEUR



9 JETONS COEUR



1 LIVRE D'AUTOCOLLANTS POUR LES MODIFICATEURS DE TOUR



1 LOT D'AUTOCOLLANTS POUR LA CARTE DU ROYAUME

1 CARTE DU ROYAUME



BUT DU JEU

DANS KINGDOM RUSH : FUREUR ÉLÉMENTALE, 1 À 4 HÉROS UNISSENT LEURS FORCES POUR DÉFENDRE LE ROYAUME ENYAH PAR UNE HORDE D'ENNEMIS. LA CAMPAGNE COMPLÈTE SE JOUE EN 12 SCÉNARIOS, QUI DURENT ENTRE 60 ET 90 CHACUN ET PROPOSENT LEURS PROPRES DÉFIS ET OBJECTIFS SPÉCIAUX. COOPÉREZ ACTIVEMENT POUR REMPLIR LES CONDITIONS DE VICTOIRE !

GAGNER OU PERDRE LA PARTIE

L'OBJECTIF PRINCIPAL SERA DE DÉTRUIRE LES HORDES HOSTILES ; TOUTEFOIS, LES INSTRUCTIONS DE MISE EN PLACE DE CHAQUE SCÉNARIO PEUVENT VOUS DONNER D'AUTRES CONDITIONS DE VICTOIRE. ATTENTION : ELLES SONT SUSCEPTIBLES DE CHANGER D'UN SCÉNARIO À L'AUTRE.

IL Y A EN GÉNÉRAL UNE SEULE MANIÈRE DE GAGNER, MAIS PLUSIEURS FAÇONS DE PERDRE ! VOUS PERDEZ IMMÉDIATEMENT LE SCÉNARIO SI :

- A** LE ROYAUME PERD SON DERNIER POINT DE VIE ;
- B** TOUTES LES PILES APPARITION SONT ÉPUISÉES AU DÉBUT D'UNE MANCHE ;
- C** LA CONDITION DE DÉFAITE SPÉCIFIQUE AU SCÉNARIO EST REMPLIE (LE CAS ÉCHÉANT).

MISE EN PLACE DU JEU

NOUS VOUS RECOMMANDONS DE JOUER LES SCÉNARIOS DANS L'ORDRE, EN COMMENÇANT PAR LE PROLOGUE (QUI VOUS APPREND LES RÈGLES AU FUR ET À MESURE) OU PAR LE SCÉNARIO N°1, MENACES NAISSANTES.

VOUS TROUVerez CI-APRÈS LES ÉTAPES DE MISE EN PLACE À APPLIQUER AU DÉBUT DE CHAQUE SCÉNARIO. L'ILLUSTRATION SUIVANTE EST LÀ À TITRE D'EXEMPLE : REPORTEZ-VOUS AU SCÉNARIO QUE VOUS JOUEZ POUR PRENDRE CONNAISSANCE DE SA MISE EN PLACE DE DÉPART.

1 INSTALLEZ LE PLATEAU COMME INDIQUÉ EN FONCTION DU NOMBRE DE JOUEURS : LES TUILES CHEMIN, LA OU LES TUILES SORTIE, LES SITES DE CONSTRUCTION, LES JETONS APPARITION ET LES AUTRES ÉLÉMENTS REQUIS.

2 PLACEZ LE NOMBRE INDIQUÉ DE JETONS CŒUR À PROXIMITÉ DE LA TUILE SORTIE.

3 PRÉPAREZ LES CARTES HORDE INDIQUÉES (RANGEZ LE RESTE DANS LA BOÎTE).

4 PLACEZ LES CARTES HORDE INDIQUÉES FACE VISIBLE SUR LE CHEMIN (AINSI QUE LES AUTRES ÉLÉMENTS, LE CAS ÉCHÉANT).

5 COMPOSEZ LES PILES APPARITION COMME INDIQUÉ, PUIS PLACEZ CHACUNE D'ELLES FACE CACHÉE À CÔTÉ DU JETON APPARITION CORRESPONDANT.

6 PRÉPAREZ LES TOURS : TRIEZ-LES PAR TYPE ET PAR NIVEAU COMME INDIQUÉ.

7 PRÉPAREZ LA RÉSERVE GÉNÉRALE : PLACEZ L'OR, LES DIAMANTS ET TOUS LES AUTRES ÉLÉMENTS REQUIS À PROXIMITÉ DE LA ZONE DE JEU.



10
2 JOUEURS

4x 
2x 

LES DIAMANTS ET L'OR
QUE VOUS POSSÉDEZ
CONSTITUENT VOTRE
TRÉSOR, ACCESSIBLE À
TOUS LES JOUEURS.



6

Crystal Sea

Azsars

Sea

Azsars

MISE EN PLACE DES JOUEURS

8 CHAQUE JOUEUR CHOISIT UN HÉROS ET PREND LES ÉLÉMENTS QUI LUI CORRESPONDENT :

- A** PLATEAU HÉROS
- B** CARTE HÉROS
- C** TUILES DÉGÂTS
- D** FIGURINE DE HÉROS
- E** TUILES CAPACITÉ SPÉCIALE
- F** 1 JETON CŒUR (MARQUEUR DE POINTS DE VIE)

SAUF MENTION CONTRAIRE, LA FIGURINE DE VOTRE HÉROS COMMENCE TOUJOURS UN SCÉNARIO SUR SON PLATEAU HÉROS.

9 LES JOUEURS SE RÉPARTISSENT LES TOURS DE DÉPART À LEUR CONVENANCE. ILS NE SONT PAS OBLIGÉS D'AVOIR LE MÊME NOMBRE DE TOURS, ET LEUR MAIN DE DÉPART PEUT MÊME ÊTRE VIDE.

10 CHOISISSEZ UN NIVEAU DE DIFFICULTÉ, PUIS PRENEZ LE NOMBRE REQUIS DE DIAMANTS ET DE PIÈCES D'OR DANS LA RÉSERVE GÉNÉRALE POUR CONSTITUER VOTRE TRÉSOR, COMMUN AU GROUPE. CHAQUE SCÉNARIO VOUS INDIQUE AVEC COMBIEN DE PIÈCES D'OR ET DE DIAMANTS VOUS COMMENCEZ AU NIVEAU STANDARD.



SPÉCIFICITÉ - BRUXA :
PRENEZ 3 JETONS CRÂNE. LA BOÎTE EN CONTIENT 4, MAIS LE DERNIER N'EST ACCESSIBLE QUE GRÂCE À UNE CAPACITÉ SPÉCIALE.



SPÉCIFICITÉ - ALRIC :
PRENEZ 2 PIONS GUERRIER DE SABLE.





DÉROULEMENT DU JEU

LA PARTIE SE DÉROULE SUR PLUSIEURS MANCHES. CHACUNE D'ELLES EST CONSTITUÉE DES PHASES SUIVANTES.

1 APPARITION DE NOUVELLES HORDES (P. 9)

UNE NOUVELLE HORDE SURGIT DE CHAQUE PILE APPARITION. POSEZ-LA SUR L'EMPLACEMENT CHEMIN ADJACENT.

2 JOUER DES CARTES TOUR ET HÉROS (P. 10)

JOUEZ (OU PASSEZ) DES CARTES TOUR ET ACTIVEZ VOS HÉROS POUR RECOUVRIR LES HORDES DE FIGURINES ET DE TUILES DÉGÂTS.

3 DÉTRUIRE LES HORDES (P. 16)

CHAQUE HORDE DONT TOUS LES ENNEMIS SONT RECOUVERTS EST RETIRÉE DU PLATEAU, ET LES JOUEURS REÇOIVENT LES RÉCOMPENSES ASSOCIÉES.

4 AVANCER LES HORDES (P. 17)

CHAQUE CARTE HORDE ENCORE SUR LE CHEMIN AVANCE UNE FOIS VERS LA SORTIE.

5 RÉCUPÉRER LES CARTES TOUR ET HÉROS (P. 18)

CHAQUE JOUEUR RÉCUPÈRE SES CARTES TOUR JOUÉES ET ENTRANTES, AINSI QUE SON HÉROS.

6 ACHETER DES TOURS ET DES MODIFICATEURS (P. 18)

LES JOUEURS DÉPENSENT CONJOINTEMENT DES DIAMANTS ET DE L'OR POUR ACQUÉRIR DE NOUVELLES TOURS, LES AMÉLIORER ET/OU Y PLACER DES MODIFICATEURS.

ⓘ L'ADJACENCE S'APPLIQUE ORTHOGONALEMENT ET EN DIAGONALE

(SAUF MENTION CONTRAIRE).

ⓘ IMPORTANT :

SI VOUS AVEZ LA MOINDRE HÉSITATION SUR UN POINT DE RÈGLE EN COURS DE PARTIE, N'HÉSITÉZ PAS À VOUS RÉFÉRER AU GLOSSAIRE !



1. APPARITION DE NOUVELLES HORDES

NOTE

IGNOREZ CETTE PHASE LORS DE LA PREMIÈRE MANCHE.

EN COMMENÇANT PAR LA PILE N°1 PUIS PAR ORDRE CROISSANT, RÉSOUEZ LES ÉTAPES SUIVANTES POUR CHAQUE PILE APPARITION, L'UNE APRÈS L'AUTRE :

I. RÉVÉLEZ LA CARTE DU SOMMET DE LA PILE ET PLACEZ-LA FACE VISIBLE DANS UN PLATEAU HORDE.

II. POSEZ LE PLATEAU HORDE SUR L'EMPLACEMENT CHEMIN LE PLUS PROCHE DE LA PILE QUI N'EN CONTIENT PAS DÉJÀ.

IMPORTANT

S'IL N'Y A AUCUN EMBLACEMENT LIBRE ENTRE LA PILE ET LA SORTIE POUR FAIRE APPARAÎTRE LA NOUVELLE HORDE, VOUS PERDEZ IMMÉDIATEMENT LA PARTIE !



EXEMPLE : LA HORDE DE LA PILE 1 DOIT ÊTRE PLACÉE EN A. CELLE DE LA PILE 2 DOIT ÊTRE PLACÉE EN B.

LES HORDES DOIVENT TOUJOURS ÊTRE PLACÉES (ET DÉPLACÉES) SELON LA MÊME ORIENTATION, AVEC LA BANDE COLORÉE VERS LE BORD INFÉRIEUR DU PLATEAU.

EXEMPLE : DANS L'EXEMPLE CI-DESSOUS, LA HORDE DE GAUCHE EST MAL PLACÉE CAR SA BANDE COLORÉE N'EST PAS TOURNÉE VERS LE BAS. EN REVANCHE, CELLE DE DROITE EST PLACÉE CORRECTEMENT.



2. JOUER DES CARTES TOUR ET HEROS

LES JOUEURS PEUVENT EFFECTUER AUTANT D'ACTIONS QU'ILS LE SOUHAITENT, DANS N'IMPORTE QUEL ORDRE. CHAQUE ACTION DOIT ÊTRE COMPLÈTEMENT RÉSOUE AVANT DE PASSER À LA SUIVANTE. LE MÊME JOUEUR PEUT EN ACCOMPLIR PLUSIEURS D'AFFILÉE.

VOUS POUVEZ EFFECTUER LES ACTIONS SUIVANTES :




A. JOUER UNE CARTE TOUR (CI-CONTRE)

B. PASSER UNE CARTE TOUR (P. 13)

C. ACTIVER VOTRE HÉROS (P. 14)



ANATOMIE D'UNE CARTE TOUR

- A** NOM
- B** NIVEAU
- C** TYPE DE DÉGÂTS (PHYSIQUE , MAGIQUE  OU BRÛT )
- D** NOMBRE ET FORME DES TUILES DÉGÂTS
- E** FLÈCHES DE PORTÉE
- F** ZONE SUPPLÉMENTAIRE POUR UN MODIFICATEUR

A. JOUER UNE CARTE TOUR

POUR JOUER UNE CARTE TOUR, RÉSOUEZ LES ÉTAPES SUIVANTES DANS L'ORDRE :

- I. CHOISISSEZ UNE CARTE TOUR DE VOTRE MAIN ET PLACEZ-LA FACE VISIBLE SUR L'UN DES SITES DE CONSTRUCTION DE VOTRE COULEUR (TOUT EN RESPECTANT LES RÈGLES INDIQUÉES CI-DESSOUS).



- II. ATTAQUEZ AUSSIÔT AVEC CETTE TOUR EN PLAÇANT LES TUILES DÉGÂTS OU LES SOLDATS COMME INDIQUÉ PAR SA PORTÉE (P. 12).



CHAQUE SITE DE CONSTRUCTION PEUT ACCUEILLIR EXACTEMENT UNE TOUR DE SOLDATS ET EXACTEMENT UNE TOUR D'UN AUTRE TYPE. SI DES FIGURINES (HÉROS, GUERRIERS DE SABLE, TENTACULES, ETC.) SE TROUVENT SUR UN SITE DE CONSTRUCTION, VOUS NE POUVEZ PAS CONSTRUIRE DESSUS. DE MÊME, VOUS NE POUVEZ PAS CONSTRUIRE SUR UN EMPLACEMENT QUI CONTIENT UNE TUILE ENVIRONNEMENT, SAUF S'IL S'AGIT D'UNE FLEUR.



TUILES FLEUR

CECI EST LA FLEUR MAGIQUE DU SCÉNARIO N°1. VOUS POUVEZ CONSTRUIRE SUR UN EMPLACEMENT QUI CONTIENT UNE FLEUR (MAIS PAS UN AUTRE TYPE DE TUILE ENVIRONNEMENT). CELLE-CI N'EST PAS RETIRÉE : EN REVANCHE, ELLE NE PEUT PAS ÊTRE ACTIVÉE TANT QU'UNE TOUR LA RECOUVRE.

ATTAQUER ET VAINCRE DES HORDES

EN ATTAQUANT AVEC DES TOURS OU DES HÉROS, VOUS POUVEZ RECOUVRIR LES CASES DES CARTES HORDE QUI CONTIENNENT DES ENNEMIS : SOIT AVEC DES PIONS SOLDAT, SOIT AVEC DES TUILES DÉGÂTS, SOIT AVEC UNE FIGURINE HÉROS (P. 14).

SI TOUS LES ENNEMIS D'UNE HORDE SONT RECOUVERTS, LA HORDE ENTIÈRE SERA VAINCUE LORS DE LA PHASE 3 (DÉTRUIRE LES HORDES, P. 16). LAISSEZ LES HORDES SUR LE CHEMIN EN ATTENDANT. LES CASES VIDES QUI RESTENT VISIBLES N'EMPÊCHENT PAS DE VAINCRE LA HORDE : SEULS LES ENNEMIS DOIVENT ÊTRE RECOUVERTS EN INTÉGRALITÉ.



PLACER DES TUILES DÉGÂTS

ATTENTION, CETTE RÈGLE N'EST PAS LA MÊME QUE DANS KINGDOM RUSH : FAILLE TEMPORELLE !

LORSQUE VOUS PLACEZ UNE TUILE DÉGÂTS, VOUS POUVEZ :

- ✓ RECOUVRIR DES ENNEMIS ET/OU DES CASES VIDES.
- ✓ LA RÉORIENTER ET/OU LA RETOURNER À VOTRE CONVENANCE.

LES TUILES DÉGÂTS NE PEUVENT PAS :

- ✗ RECOUVRIR D'AUTRES TUILES DÉGÂTS, OU QUOI QUE CE SOIT D'AUTRE SUR LA HORDE.
- ✗ DÉPASSER DE LA HORDE.
- ✗ ÊTRE DÉPLACÉES. (UNE FOIS POSÉES, ELLES RESTENT EN PLACE.)



TYPES DE DÉGÂTS

LES TUILES DÉGÂTS ET LES SOLDATS SONT TOUJOURS ASSOCIÉS À UN TYPE SPÉCIFIQUE : PHYSIQUE, MAGIQUE OU BRUT. AU FIL DE VOTRE PROGRESSION DANS LA CAMPAGNE, VOUS RENCONTREZ DES ENNEMIS DE PLUS EN PLUS PUISSANTS AVEC DES RÈGLES SPÉCIALES, QUI LES PROTÈGENT PAR EXEMPLE DE CERTAINS TYPES DE TUILES DÉGÂTS.

ICÔNES	TYPE DE DÉGÂT
	PHYSIQUE : ICÔNE D'ÉPÉE OU FLÈCHE DE PORTÉE ROUGE. LES SOLDATS INFLIGENT DES DÉGÂTS PHYSIQUES, SAUF MENTION CONTRAIRE (CAPACITÉ DE TOUR OU DE HÉROS). LES DÉGÂTS PHYSIQUES NE PEUVENT PAS ÊTRE PLACÉS SUR LES CASES AVEC VULNÉRABILITÉ MAGIQUE
	MAGIQUE : ICÔNE BLEUE OU FLÈCHE DE PORTÉE BLEUE. LES DÉGÂTS MAGIQUES NE PEUVENT PAS ÊTRE PLACÉS SUR LES CASES AVEC VULNÉRABILITÉ PHYSIQUE
	BRUT : ICÔNE VIOLETTE OU FLÈCHE DE PORTÉE VIOLETTE. LES DÉGÂTS BRUTS NE PEUVENT PAS ÊTRE BLOQUÉS ET PEUVENT DONC AFFECTER TOUS TYPES D'ENNEMIS.

LES FIGURINES DE HÉROS INFLIGENT DES DÉGÂTS BRUTS LORSQU'ELLES SE TROUVENT SUR UNE CASE ; ELLES PEUVENT DONC AFFECTER TOUS LES ENNEMIS. EN REVANCHE, LES DÉGÂTS INFLIGÉS PENDANT UNE ATTAQUE VARIENT EN FONCTION DU HÉROS (ILS NE SONT GÉNÉRALEMENT PAS DE TYPE BRUT).

PORTÉE D'ATTAQUE

L'ORIENTATION D'UNE TOUR OU D'UNE FIGURINE DE HÉROS DÉFINIT LES CIBLES QU'ELLE PEUT ATTEINDRE. VOUS POUVEZ MODIFIER CETTE ORIENTATION LORSQUE VOUS PLACEZ OU DÉPLACEZ UNE TOUR OU UNE FIGURINE DE HÉROS, MAIS À AUCUN AUTRE MOMENT - SURTOUT PAS PENDANT UNE ATTAQUE. CHAQUE ATTAQUE A UNE PORTÉE, COMPOSÉE D'UNE DISTANCE ET D'UNE DIRECTION, QUI DÉTERMINE LE PLACEMENT DES TUILES DÉGÂTS (OU DES PIONS SOLDAT) QU'ELLE INFLIGE.

ICÔNES

TYPE D'ATTAQUE

EXEMPLE (P. 13)



CORPS À CORPS :
LES DÉGÂTS/SOLDATS DOIVENT ÊTRE PLACÉS SUR LA HORDE OÙ SE TROUVE LA FIGURINE DU HÉROS.

ALRIC **A** PEUT ATTAQUER LA HORDE **2** AVEC DES DÉGÂTS DE CORPS À CORPS.



LES DÉGÂTS/SOLDATS DOIVENT ÊTRE PLACÉS SUR LA HORDE ADJACENTE, DANS LA DIRECTION INDIQUÉE.

LA TOUR DES ADEPTES **B** PEUT ATTAQUER LA HORDE **3** (ET AUCUNE AUTRE).



SI PLUSIEURS DÉGÂTS/SOLDATS SONT ASSOCIÉS À L'UNE DE CES PORTÉES MULTIDIRECTIONNELLES, VOUS POUVEZ LES PLACER SUR LA MÊME HORDE OU SUR DES HORDES DIFFÉRENTES.

BRUXA **C** PEUT CIBLER SOIT LA HORDE **3**, SOIT LA LA HORDE **4** AVEC SON ATTAQUE DE BASE. LA TOUR DES SORCIERS **D** PEUT ATTAQUER LES HORDES **1** ET **2**, EN INFLIGEANT TOUS LES DÉGÂTS À L'UNE D'ENTRE ELLES OU EN LES RÉPARTISSANT ENTRE LES DEUX.



LES DÉGÂTS/SOLDATS DOIVENT ÊTRE PLACÉS SUR CHACUNE DES HORDES ADJACENTES, DANS LES DIRECTIONS INDIQUÉES.

LA BOMBARDE NAINE **E** ATTAQUE LES HORDES **2** ET **3**. ELLE INFLIGE UNE TUILE DÉGÂTS 1x1 À CHAQUE.



LES DÉGÂTS/SOLDATS SONT RÉPARTIS LIBREMENT ENTRE LES HORDES ADJACENTES.

LA CASERNE DE CHEVALIERS **F** PEUT SOIT PLACER 2 SOLDATS SUR LA HORDE **2**, LA HORDE **3** OU LA HORDE **4**, SOIT LES RÉPARTIR SUR DEUX D'ENTRE ELLES AU CHOIX.



PORTÉE PARFAITE :
LES DÉGÂTS/SOLDATS SONT PLACÉS SUR UNE (ET UNE SEULE) HORDE DE VOTRE CHOIX, N'IMPORTE OÙ SUR LE PLATEAU.

LA TOUR DE SNIPERS **G** PEUT SOIT ATTAQUER LA HORDE **2** AVEC DEUX TUILES DÉGÂTS 2x1, SOIT RÉPARTIR DEUX TUILES DÉGÂTS 1x1 ENTRE LES HORDES VISIBLES **1**, **2**, **3** OU **4**.



LES TUILES DÉGÂTS ASSOCIÉES PAR UN « + » DOIVENT ÊTRE PLACÉES SUR LA MÊME HORDE.

LA TOUR DE SNIPERS **G** NE PEUT PAS ATTAQUER DEUX HORDES DIFFÉRENTES AVEC LES DEUX TUILES DÉGÂTS 2x1.



DÉGÂTS DE LANCER :
PLACEZ LE SOLDAT SELON LA PORTÉE DE LA TOUR. ENSUITE, INFLIGEZ 1 TUILE DÉGÂTS DE COUTEAU À UNE HORDE DIRECTEMENT ADJACENTE AU SOLDAT (ET DONC À CELLE SUR LAQUELLE VOUS VENEZ DE LE PLACER).

VOUS DÉCIDEZ DE PLACER UN SOLDAT DE LA CASERNE DE CHEVALIERS **F** SUR LA HORDE **3** ET UN AUTRE SUR LA HORDE **4**. ENSUITE, LE SOLDAT DE LA HORDE **3** PEUT ATTAQUER LA HORDE **1**, **2** OU **4** AVEC UNE TUILE DÉGÂTS COUTEAU 1x1, ET CELUI DE LA HORDE **4** PEUT FAIRE DE MÊME AVEC LA HORDE **2** OU **3**.

LES SOLDATS ET LEUR COUTEAU INFLIGENT DES DÉGÂTS DU MÊME TYPE.



B. PASSER UNE CARTE TOUR

CHOISISSEZ UNE TOUR DANS VOTRE MAIN ET PLACEZ-LA SUR LA PILE DE TOURS ENTRANTES D'UN AUTRE JOUEUR. VOUS POUVEZ L'AMÉLIORER AU PASSAGE : REMETTEZ-LA DANS LA RÉSERVE ET REMPLACEZ-LA PAR UNE TOUR DU MÊME TYPE DU NIVEAU IMMÉDIATEMENT SUPÉRIEUR, PUIS PLACEZ CETTE CARTE SUR LA PILE DE TOURS ENTRANTES D'UN AUTRE JOUEUR.



PASSER DES CARTES TOUR EN LES AMÉLIORANT EST LE SEUL MOYEN DE GAGNER CELLES DE NIVEAU 3 OU 4. VOUS N'ÊTES PAS OBLIGÉ D'AMÉLIORER UNE TOUR QUAND VOUS LA DONNEZ, MAIS LORSQUE C'EST POSSIBLE, CELA VAUT SOUVENT LE COUP.



C. ACTIVER VOTRE HÉROS

POUR ACTIVER VOTRE HÉROS, PLACEZ SA CARTE FACE ILLUSTRÉE VISIBLE SUR SON PLATEAU ET RÉSOLVEZ LES ÉTAPES SUIVANTES DANS L'ORDRE :

1. FACULTATIF - VOUS POUVEZ DÉPLACER ET/OU RÉORIENTER VOTRE FIGURINE DE HÉROS
2. OBLIGATOIRE - EFFECTUEZ UNE DES ACTIONS SUIVANTES :
 - ATTAQUE DE BASE
 - CAPACITÉ SPÉCIALE
 - REPOS

VOTRE HÉROS NE PEUT ÊTRE ACTIVÉ QU'UNE SEULE FOIS PAR MANCHE. APRÈS AVOIR EFFECTUÉ SON ACTION, IL NE PEUT PLUS SE DÉPLACER.

ⓘ IMPORTANT

SI VOTRE HÉROS EST ASSOMMÉ, VOUS DEVEZ CONSACRER UNE MANCHE À RÉGÉNÉRER SES POINTS DE VIE (SANS RÉINITIALISER SES CAPACITÉS SPÉCIALES). VOTRE HÉROS NE POURRA ÊTRE ACTIVÉ À NOUVEAU QU'À LA MANCHE SUIVANTE.

DÉPLACEMENT

DÉPLACEZ VOTRE HÉROS JUSQU'À AUTANT D'EMPLACEMENTS QUE LE NOMBRE DE BOTTES AILÉES SUR SON PLATEAU HÉROS. IL PEUT TRAVERSER N'IMPORTE QUELS EMBLEMES DU CHEMIN MAIS NE DOIT JAMAIS TERMINER SON DÉPLACEMENT SUR UNE TOUR.



EXEMPLE : BRUXA PEUT SE DÉPLACER JUSQU'À 3 EMBLEMES.

SI VOTRE FIGURINE EST SUR SON PLATEAU HÉROS, ELLE EST CONSIDÉRÉE COMME ADJACENTE À N'IMPORTE QUELLE SORTIE.

- A** ATTAQUE DE BASE
- B** ZONES POUR LES CAPACITÉS SPÉCIALES
- C** ZONE POUR LA CARTE HÉROS
- D** NOM
- E** POINTS DE VIE
- F** POINTS DE DÉPLACEMENT
- G** PILE DE TOURS ENTRANTES
- H** SÉQUENCE D'UNE MANCHE
- I** ICÔNES SPÉCIALES ET COMPÉTENCES

A ATTAQUE DE BASE

B CAPACITÉ SPÉCIALE N° 1

C CAPACITÉ SPÉCIALE N° 2

D BRUXA HÉROS

E POINTS DE DÉPLACEMENT

F POINTS DE VIE

G TOURS ENTRANTES

H SÉQUENCE DE JEU

I LOURDS SECRETS

AL DÉBUT DE L'ACTIVATION DE BRUXA, POUR CHAQUE QU'ELLE POSSÈDE, PLACEZ SUR UNE HORDE QUI EST ADJACENTE.

ELLE COMMENCE LA PARTIE SANS , CHAQUE FOIS QU'UNE HORDE SUR OU ADJACENTE À SON EMBLEMME EST DÉTRUITE, PLACEZ UN SUR SON PLATEAU.

1 APPARITION DE NOUVELLES HORDES

2 JOUER DES CARTES TOUR ET MARCHES

3 DÉTRUIRE LES HORDES

4 AMONCER LES HORDES

5 RÉCUPÉRER LES CARTES TOUR ET MARCHES

6 ACHETER DES TOURS ET MODIFICATEURS

BRUXA PEUT ACCUMULER JUSQU'À 3 SUR SON PLATEAU.

PLACER ET DÉPLACER UNE FIGURINE DE HÉROS

VOUS POUVEZ :

- ✓ TRAVERSER LES TOURS ET LES HORDES.
- ✓ TERMINER VOTRE DÉPLACEMENT SUR UN SITE DE CONSTRUCTION VIDE OU UNE HORDE.
- ✓ RECOUVRIR N'IMPORTE QUELS ENNEMIS ET/OU CASES VIDES. (RAPPEL : LES FIGURINES DE HÉROS INFLIGENT DES DÉGÂTS BRUTS.)
- ✓ RÉORIENTER VOTRE HÉROS DANS UNE AUTRE DIRECTION (SANS FORCÉMENT LE DÉPLACER), EN VOUS ASSURANT QUE SA FIGURINE RESTE BIEN STABLE.

VOUS NE POUVEZ JAMAIS :

- ✗ TERMINER VOTRE DÉPLACEMENT SUR UNE TOUR CONSTRUITE.
- ✗ RECOUVRIR AUTRE CHOSE QU'UNE CASE SUR UNE HORDE (TUILE DÉGÂTS, FIGURINE, AUTRE ÉLÉMENT DE JEU).
- ✗ DÉPASSER D'UNE HORDE.
- ✗ CHANGER DE DIRECTION AU COURS D'UNE ATTAQUE (L'ORIENTATION DE LA FIGURINE DOIT ÊTRE CLAIREMENT DÉFINIE À L'ISSUE DU DÉPLACEMENT).

DÉCLENCHER DES FLEURS

UN HÉROS QUI TRAVERSE UN EMPLACEMENT DE FLEUR (EN S'ARRÊTANT OU NON) PEUT ACTIVER CETTE FLEUR À LA FIN DE SON DÉPLACEMENT. RÉSOUEZ L'EFFET INDICÉ SUR SA CARTE DE RÉFÉRENCE OU DANS LA MISE EN PLACE DU SCÉNARIO, PUIS RETOURNEZ LA TUILE DU CÔTÉ FANÉ. CETTE FLEUR NE POURRA PLUS ÊTRE ACTIVÉE, À MOINS D'ÊTRE RÉGÉNÉRÉE PAR UN MODIFICATEUR DE TOUR OU UN CHAMPION.



DE NOUVELLES FLEURS ET TUILES ENVIRONNEMENT APPARAÎTRONT AU FIL DES SCÉNARIOS. VOUS TROUVEREZ LES RÈGLES NÉCESSAIRES DANS LA DESCRIPTION DU SCÉNARIO OU DANS LE GLOSSAIRE.

ATTAQUE DE BASE

CHAQUE HÉROS PEUT EFFECTUER UNE ATTAQUE DE BASE, QUI FONCTIONNE COMME POUR LES TOURS (P. 12).


L'ATTAQUE DE BASE D'UN HÉROS EST DÉCRITE DANS LE COIN SUPÉRIEUR GAUCHE DE SON PLATEAU.



CAPACITÉ SPÉCIALE

CHAQUE HÉROS PEUT RÉSOUDRE UNE CAPACITÉ SPÉCIALE À LA PLACE DE SON ATTAQUE DE BASE. IL PEUT AVOIR JUSQU'À 2 CAPACITÉS SPÉCIALES, SELON LE NOMBRE DE JOUEURS. LES CAPACITÉS DISPONIBLES SONT INDICÉES DANS LA DESCRIPTION DU SCÉNARIO.

LORSQUE LE HÉROS RÉSOUE UNE CAPACITÉ SPÉCIALE, RETOURNEZ CETTE TUILE : VOUS NE POURREZ PLUS LA RÉUTILISER TANT QUE CE HÉROS NE SE SERA PAS REPOSÉ.

 LES CAPACITÉS SPÉCIALES MARQUÉES DE CETTE ICÔNE SONT PASSIVES ET FONCTIONNENT EN PERMANENCE. VOUS NE POUVEZ PAS DÉCLENCHER UNE CAPACITÉ PASSIVE AVEC UNE ACTION DE HÉROS : ELLE EST ACTIVÉE PAR DÉFAUT.

REPOS

AU LIEU D'EFFECTUER UNE ATTAQUE DE BASE OU DE RÉSOUDRE UNE CAPACITÉ SPÉCIALE, UN HÉROS PEUT SE REPOSER. DANS CE CAS, IL REGAGNE TOUS SES POINTS DE VIE ET RÉINITIALISE SES CAPACITÉS SPÉCIALES.

RAPPEL : UN HÉROS ASSOMMÉ NE PEUT PAS SE REPOSER. IL DOIT UTILISER SA PROCHAINE ACTIVATION POUR REGAGNER SES POINTS DE VIE, CE QUI NE LUI PERMET DONC PAS DE RÉINITIALISER SES CAPACITÉS SPÉCIALES.

ⓘ IMPORTANT

LES HÉROS ONT AUSSI DES COMPÉTENCES UNIQUES SUR LEUR PLATEAU HÉROS. LISEZ-LES ATTENTIVEMENT AVANT DE JOUER - ELLES PERMETTENT EN GÉNÉRAL DE FAIRE DES ACTIONS SUPPLÉMENTAIRES LORSQUE VOUS ACTIVEZ VOTRE HÉROS !

3. DÉTRUIRE LES HORDES

SI TOUS LES ENNEMIS D'UNE HORDE SONT RECOUVERTS, CETTE HORDE EST DÉTRUITE (MÊME S'IL RESTE D'AUTRES CASES NON RECOUVERTES). L'ORDRE DE DESTRUCTION DES HORDES N'A PAS D'IMPORTANCE.

POUR DÉTRUIRE UNE HORDE, RÉSOLVEZ LES ÉTAPES SUIVANTES DANS L'ORDRE

(UNE HORDE APRÈS L'AUTRE) :

- INFLIGEZ 1 DÉGÂT À CHAQUE HÉROS ET SOLDAT SUR CETTE HORDE.
- REMETTEZ LES TUILES DÉGÂTS DANS LEURS RÉSERVES RESPECTIVES.
- RETIREZ LA CARTE ET LE PLATEAU HORDE DU CHEMIN ET DÉFAUSSEZ-LES. LAISSEZ TOUTE FIGURINE DE HÉROS SUR L'EMPLACEMENT OÙ SE TROUVAIT LA HORDE.
- GAGNEZ LA RÉCOMPENSE INDIQUÉE AU DOS DE LA CARTE HORDE AINSI DÉFAUSSÉE (LE CAS ÉCHÉANT). UNE BARRE OBLIQUE INDIQUE QUE VOUS POUVEZ CHOISIR.

EXEMPLE : LORSQU'UNE HORDE EST DÉTRUITE, GAGNEZ 1 PIÈCE D'OR OU 1 DIAMANT.



POINTS DE VIE DES HÉROS ET SOLDATS

SOLDATS

LES SOLDATS ONT 1 POINT DE VIE. LORSQU'ILS SUBISSENT AU MOINS 1 DÉGÂT, REMETTEZ-LES DANS LA RÉSERVE.



HÉROS

LORSQU'UN HÉROS SUBIT DES DÉGÂTS, DÉCALEZ LE JETON CŒUR EN CONSÉQUENCE SUR SON PLATEAU. S'IL PERD SON DERNIER POINT DE VIE (LE JETON ATTEINT L'ICÔNE NOIRE), IL EST ASSOMMÉ. REMETTEZ IMMÉDIATEMENT SA FIGURINE SUR SON PLATEAU HÉROS.



PROTECTION - UN HÉROS QUI BÉNÉFICIE DE PROTECTION IGNORE LES DÉGÂTS JUSQU'À LA FIN DE LA MANCHE (ET NE PEUT DONC PAS ÊTRE ASSOMMÉ).



4. AVANCER LES HORDES

LES HORDES TENTENT D'ENVAHIR LE ROYAUME EN AVANÇANT VERS LA SORTIE, TOUT EN CONSERVANT LEUR ORIENTATION D'ORIGINE. LES FLÈCHES ET LES CHIFFRES SUR LE SCHÉMA CI-CONTRE INDIQUENT DANS QUEL ORDRE ELLES AGISSENT.

1. CHAQUE HORDE QUI SE TROUVE SUR LE CHEMIN RELIANT LE 1^{ER} POINT D'APPARITION À LA SORTIE ESSAIE DE SE DÉPLACER, EN COMMENÇANT PAR LA PLUS PROCHE DE LA SORTIE (DANS L'ORDRE CROISSANT DE 1 À 5 SUR LE SCHÉMA).

2. ENSUITE, CHAQUE HORDE PRÉSENTE SUR LE CHEMIN VERS LE 2^E POINT D'APPARITION FAIT DE MÊME, TOUJOURS DANS L'ORDRE DEPUIS LA SORTIE. RÉPÉTEZ L'OPÉRATION POUR LE 3^E POINT D'APPARITION, ETC.

IMPORTANT : RETENEZ BIEN QUELLES HORDES SE SONT DÉPLACÉES AVANT DE PASSER AU PROCHAIN POINT D'APPARITION, CAR CHACUNE D'ELLES NE DOIT AVANCER QU'UNE SEULE FOIS PAR PHASE !



LORSQU'UNE HORDE DOIT SE DÉPLACER MAIS QUE DES HÉROS OU SOLDATS SE TROUVENT DESSUS, ELLE NE BOUGE PAS. EN REVANCHE, CHAQUE HÉROS ET/OU SOLDAT QU'ELLE CONTIENT SUBIT 1 DÉGÂT.

UNE HORDE QUI N'EST BLOQUÉE PAR AUCUN HÉROS NI SOLDAT SE DÉPLACE VERS LA SORTIE SUR LE PROCHAIN EMPLACEMENT CHEMIN QUI N'EN CONTIENT PAS DÉJÀ UNE. AINSI, ELLE PEUT TOUT À FAIT « SAUTER » PAR-DESSUS UNE OU PLUSIEURS AUTRES HORDES POUR ATTEINDRE LE PROCHAIN EMPLACEMENT DISPONIBLE : SOYEZ VIGILANTS !

SI LA HORDE ENTRE SUR UN EMPLACEMENT CHEMIN OÙ SE TROUVENT UNE OU PLUSIEURS FIGURINES DE HÉROS, CELLES-CI DOIVENT SE REPLIER SUR UN EMPLACEMENT ADJACENT QUI NE CONTIENT NI HORDE NI TOUR. UN TEL REPLI NE DÉCLENCHE PAS DE FLEURS OU D'ÉLÉMENTS D'ENVIRONNEMENT. SI AUCUN EMPLACEMENT ADJACENT N'EST DISPONIBLE, LE HÉROS RETOURNE SUR SON PLATEAU.

S'IL N'Y A AUCUN EMPLACEMENT LIBRE ENTRE LA SORTIE ET LA HORDE QUI SE DÉPLACE, CETTE DERNIÈRE S'ÉCHAPPE ET ATTEINT LE ROYAUME. RETIREZ 1 JETON COEUR DU ROYAUME POUR CHAQUE ENNEMI NON RECOUVERT SUR CETTE HORDE, PUIS DÉFAUSSEZ LA CARTE SANS GAGNER SA RÉCOMPENSE (À LA DIFFÉRENCE DE KINGDOM RUSH : FAILLE TEMPORELLE).

SI LE ROYAUME PERD SON DERNIER JETON COEUR, VOUS PERDEZ LA PARTIE !

SI UN GRAND ENNEMI S'ÉCHAPPE, IL RETIRE 4 JETONS COEUR DU ROYAUME SI LA MOINDRE DE SES CASES EST ENCORE VISIBLE (PLUS 1 COEUR PAR AUTRE ENNEMI NON RECOUVERT).



5. RÉCUPÉRER LES CARTES TOUR ET HÉROS

CHAQUE JOUEUR REPREND EN MAIN SA CARTE HÉROS ET TOUTES SES CARTES TOUR (DEPUIS SA PILE DE TOURS ENTRANTES ET SES SITES DE CONSTRUCTION).

6. ACHETER DES TOURS ET DES MODIFICATEURS

L'OR ET LES DIAMANTS CONSTITUENT UN TRÉSOR QUE LES JOUEURS SE PARTAGENT. TOUS PEUVENT DONC S'EN SERVIR POUR ACHETER DE NOUVELLES TOURS ET/OU DES MODIFICATEURS, DANS L'ORDRE SUR LEQUEL ILS SE SONT MIS D'ACCORD ENSEMBLE. DÉPENSEZ LE MONTANT NÉCESSAIRE (EN REMETTANT LES PIÈCES D'OR ET LES DIAMANTS DANS LA RÉSERVE COMMUNE), PUIS PRENEZ LES CARTES TOUR ET/OU COLLEZ LES MODIFICATEURS SUR DES TOURS QUI PEUVENT LES RECEVOIR. IL N'Y A PAS DE LIMITE AU NOMBRE D'ACHATS QUE VOUS POUVEZ EFFECTUER LORS D'UNE MÊME MANCHE.

ACHETER DES TOURS



VOUS POUVEZ DÉPENSER 2 DIAMANTS POUR ACHETER N'IMPORTE QUELLE TOUR DE NIVEAU 1, OU 3 DIAMANTS POUR ACHETER N'IMPORTE QUELLE TOUR DE NIVEAU 2. CELLES DE PLUS HAUT NIVEAU PEUVENT ÊTRE ACQUISES LORS DE LA PHASE 2B (PASSER UNE CARTE TOUR, P. 13).

LES TOURS DE CHAQUE TYPE SONT LIMITÉES AU NOMBRE D'EXEMPLAIRES DISPONIBLES. UNE TOUR DE LA RÉSERVE QUI COMPORTE DÉJÀ DES MODIFICATEURS PEUT ÊTRE ACHETÉE NORMALEMENT.

ACHETER DES MODIFICATEURS



DÉPENSEZ 2 PIÈCES D'OR POUR ACHETER UN MODIFICATEUR ET L'APPLIQUER À UNE TOUR ADAPTÉE. GARDEZ À L'ESPRIT QUE CHAQUE MODIFICATEUR NE PEUT ÊTRE APPLIQUÉ QU'UNE SEULE FOIS PAR SCÉNARIO, ET NE POURRA PAS ÊTRE DÉPLACÉ VERS UNE AUTRE TOUR.

LES 6 MODIFICATEURS BASIQUES SONT TOUJOURS DISPONIBLES. DES MODIFICATEURS AVANCÉS SERONT PROPOSÉS AU FIL DES SCÉNARIOS.



MODIFICATEURS DE TOUR



LES TOURS DE SOLDATS NE PEUVENT PAS ACCUEILLIR DE MODIFICATEURS. CETTE ICÔNE VOUS LE RAPPELLE.



LES TOURS DE MAGES (DE NIVEAU 1, 2 OU 3) PEUVENT ACCUEILLIR JUSQU'À 2 MODIFICATEURS CHACUNE. CETTE ICÔNE VOUS LE RAPPELLE.



CHAQUE MODIFICATEUR EST PRÉSENT EN 2 EXEMPLAIRES POUR PARER AUX CAS DE PERTE OU DE DÉTÉRIORATION. AU DÉBUT DE LA PARTIE, PLACEZ DANS LE LIVRE D'AUTOCOLLANTS UN SEUL EXEMPLAIRE DE CHAQUE MODIFICATEUR DISPONIBLE POUR CE SCÉNARIO. VOUS NE POURREZ UTILISER QUE CES MODIFICATEURS ET AUCUN AUTRE.



TUILE DÉGÂTS D'ARTILLERIE 2x1

LORSQUE CETTE TOUR ATTAQUE, INFLIGEZ 1 TUILE DÉGÂTS PHYSIQUES 2x1 SUPPLÉMENTAIRE À LA HORDE ADJACENTE, DANS LA DIRECTION INDIQUÉE.



TUILE DÉGÂTS 1x1

LORSQUE CETTE TOUR ATTAQUE, INFLIGEZ 1 TUILE DÉGÂTS PHYSIQUES 1x1 SUPPLÉMENTAIRE À N'IMPORTE QUELLE HORDE.



DÉGÂTS BRUTS

TOUTES LES TUILES DÉGÂTS INFLIGÉES PAR CETTE TOUR SONT CONSIDÉRÉES COMME DES DÉGÂTS BRUTS.



PORTÉE PARFAITE

TOUTES LES TUILES DÉGÂTS INFLIGÉES PAR CETTE TOUR ONT DÉSORMAIS UNE PORTÉE PARFAITE.



SOLDAT SUPPLÉMENTAIRE

LORSQUE CETTE TOUR ATTAQUE, PLACEZ UN SOLDAT SUPPLÉMENTAIRE SUR N'IMPORTE QUELLE HORDE ADJACENTE, DANS L'UNE DES DIRECTIONS INDIQUÉES.



SITE DE CONSTRUCTION SUPPLÉMENTAIRE

VOUS POUVEZ CONSTRUIRE UNE TOUR SUPPLÉMENTAIRE (HORMIS DE TYPE SOLDATS) SUR LE SITE DE CONSTRUCTION DE CETTE TOUR, QUI PEUT DONC CONTENIR JUSQU'À 1 TOUR DE SOLDATS ET 2 TOURS D'UN AUTRE TYPE.

MODE SOLO - CHANGEMENTS

VOUS UTILISEZ UN HÉROS PRINCIPAL, DEUX HÉROS SECONDAIRES ET TROIS COULEURS DE SITES DE CONSTRUCTION.

HÉROS SECONDAIRES : CHOISISSEZ-LES AVANT LE DÉBUT DU SCÉNARIO. PRÉPAREZ LEUR FIGURINE ET LEUR CARTE HÉROS, FACE « SOLO » VISIBLE (RANGEZ LEUR PLATEAU DANS LA BOÎTE).

- UNE FOIS PAR MANCHE, LORS DE LA PHASE 2 (JOUER DES CARTES TOUR ET HÉROS, P. 10), AVANT OU APRÈS AVOIR JOUÉ VOTRE HÉROS PRINCIPAL, VOUS POUVEZ ACTIVER 1 HÉROS SECONDAIRE COMME SUIT :

1) PLACEZ LA FIGURINE DU HÉROS SECONDAIRE SUR N'IMPORTE QUEL EMBLACEMENT OU HORDE, EN RESPECTANT LES RÈGLES DE PLACEMENT.

2) ACTIVEZ LES EFFETS DE SA CARTE HÉROS (IMAGE CI-CONTRE).

3) À LA FIN DE LA MANCHE, DÉFAUSSEZ SA FIGURINE ET SA CARTE (SAUF MENTION CONTRAIRE). CHAQUE HÉROS SECONDAIRE NE PEUT ÊTRE UTILISÉ QU'UNE SEULE FOIS PAR PARTIE.

- LORSQUE VOUS AMÉLIOREZ ET PASSEZ UNE TOUR, SUIVEZ LES RÈGLES HABITUELLES MAIS PLACEZ-LA DANS VOTRE PROPRE PILE DE TOURS ENTRANTES.
- AU DÉBUT DE CHAQUE MANCHE, VOUS DEVEZ CHOISIR UNE COULEUR DE SITE DE CONSTRUCTION, QUI EST ALORS BLOQUÉE : VOUS NE POURREZ PAS PLACER DE TOURS SUR LES SITES DE CONSTRUCTION DE CETTE COULEUR PENDANT CETTE MANCHE (LES DEUX AUTRES COULEURS RESTENT CEPENDANT DISPONIBLES).

VOUS NE POUVEZ PAS BLOQUER LA MÊME COULEUR DE SITE DE CONSTRUCTION DEUX MANCHES DE SUITE.

S'IL Y A UN SITE DE CONSTRUCTION BLANC DANS UN SCÉNARIO, IL EST TOUJOURS DISPONIBLE EN MODE SOLO (ET VOUS NE POUVEZ PAS CHOISIR DE LE BLOQUER).



S'IL Y A UN SITE DE CONSTRUCTION BLANC DANS UN SCÉNARIO, IL EST TOUJOURS DISPONIBLE EN MODE SOLO (ET VOUS NE POUVEZ PAS CHOISIR DE LE BLOQUER).

POUR RÉDUIRE LA DIFFICULTÉ...

VOUS POUVEZ UTILISER 1 OU 2 HÉROS SECONDAIRES SUPPLÉMENTAIRES (POUR UN TOTAL DE 3 OU 4).

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

FACILE



COMMENCEZ AVEC 2 PIÈCES D'OR ET 1 DIAMANT SUPPLÉMENTAIRES.

AMÉLIOREZ JUSQU'À 3 TOURS DE DÉPART DIFFÉRENTES (DE 1 NIVEAU CHACUNE).

STANDARD



COMMENCEZ AVEC LES PIÈCES D'OR ET DIAMANTS INDICUÉS.

DIFFICILE



COMMENCEZ AVEC 2 PIÈCES D'OR ET 2 DIAMANTS DE MOINS QU'INDIQUÉ.



DÉFI DE FER



COMMENCEZ AVEC 1 PIÈCE D'OR ET 1 DIAMANT DE MOINS QU'INDIQUÉ. ENSUITE, PRENEZ CONNAISSANCE DE LA CONTRAINTE DÉFI DE FER PROPRE AU SCÉNARIO.



COMMENCEZ AVEC 3 DIAMANTS DE MOINS QU'INDIQUÉ. EN OUTRE, UN JOUEUR RENONCE À L'UNE DE SES TOURS DE DÉPART (REMETTEZ-LA DANS LA RÉSERVE).

CONDITION DE DÉFAITE SUPPLÉMENTAIRE : VOUS PERDEZ LA PARTIE SI LE MOINDRE HÉROS PERD TOUS SES POINTS DE VIE.





CRÉDITS :

CONCEPTION : ALARA CAMERON ,
HELANA HOPE, SEN-FOONG LIM

DÉVELOPPEMENT : GRZEGORZ SZCZEPAŃSKI

DÉVELOPPEMENT ADDITIONNEL :
FILIP MIŁUŃSKI, ŁUKASZ ZEP

GESTION DE PROJET : HUBERT CZERSKI,
DOMINIKA KIJUĆ

COORDINATEUR CROWDFUNDING : AZ DRUMMOND

COORDINATEUR TESTS : TOMASZ NAPIERAŁA

DIRECTION ARTISTIQUE : MATEUSZ KOMADA

CONCEPTION GRAPHIQUE, ILLUSTRATIONS :
AGA JAKIMIEC, ŁUKASZ KEMPIŃSKI,
MATEUSZ KOMADA, KATARZYNA KOSOBUCKA,
DAWID WOSIEK

MODÉLISATION : MEDUSA PROJECT, HERIBERTO,
MIGUEL GARCIA

GESTION DE PRODUCTION :
PRZEMEK DOŁĘGOWSKI, RADOSŁAW MILEWSKI

PRODUCTION : VINCENT VERGONJEANNE

RÉDACTION DES RÈGLES : JONATHAN BOBAL

RÉDACTION ADDITIONNELLE : ADRIAN DULNIK

RELECTURE : RUSS WILLIAMS

TESTS : DANIEL BRZOST, NAZARENO CASTAGNO,
NERINGA CHMELEYSKYTE, PAWEŁ CZARNOPYŚ,
PATRYK DZIEKAN, KATIE EGAN, MARIA
ELISA (ELI) GONZALEZ, KENNYUC, MACIEJ
KOSIARZ, KAMIL (KAMILOX007) KRZYWOŃ,
DOMINIK LISOWSKI, JAN (SOAMAZINGLYBAD)
MIKOŁAJCZAK, QUATERNION, SARA PRZYBYLAK,
MICHAŁ ROMAŃCZUK, BEATA SIKORA, BARTEK
SZOPKA, BARTOSZ TAFELSKI, WENCESLAS
(WENSFR), MARIUSZ (MONKU) ZAWADZKI

TRADUCTION : ANTOINE PRONO (TRANSLUDIS)

PIERRE : MAREK BARANOWSKI

FEUILLE : CHLOË PHILIPPE

CISEAUX : SIEGFRIED WÜRTZ

PUITS : ELODIE NELOW

