



## **INTRODUCTION**

QUI AURAIT CRU QU'ON COMPTERAIT SUR DES MOUTONS POUR SAUVER LE ROYAUME ? ALORS QUE LE MYRMIDON GÉANT XYZZY, LE ROI SAURIEN, PROFANE NOS TERRES AVEC SES TROUPES REPTILIENNES, DES GNOMES DÉBARQUENT À L'IMPROVISTE ET PROPOSENT D'AFFRONTER CETTE ÉPREUVE ENSEMBLE. ILS NE PAYENT PAS DE MINE MAIS ONT SU TIRER DES LEÇONS DES COMBATS MENÉS AU SEIN DE LEUR ROYAUME. UN DUO REDOUTABLE SE DÉMARQUE : LE SAVANT FOU RAZZ ET SON ÉLÈVE, LE GOLEM RAGS. AIDEZ LES GNOMES À PROTÉGER LEURS MOUTONS ADORÉS ET FAITES-VOUS DE PUISSANTS ALLIÉS POUR ÉLIMINER LES LÉZARDS !

# MATÉRIEL

**3** CARTES HORDE DE MOUTONS



**1** FIGURINE DE XYZZY



**5** CARTES HORDE JARDIN DES GNOMES



**3** CARTES CHEF DE GUERRE GNOLL



**5** JETONS XYZZY



**6** CARTES HORDE CHAMPIGNON



**1** CARTE HÉROS



**11** CARTES SPÉCIALES XYZZY

**4** CARTES FAILLE ÉLÉMENTAIRE



**2**



**1** INSERT HÉROS

## 1 PLATEAU HÉROS



## 1 FIGURINE DE RAZZ ET RAGS



## 18 TUILES DÉGÂTS DE RAZZ ET RAGS



## 3 TUILES DÉGÂTS LAPINOUI

## 4 TUILES CAPACITÉ SPÉCIALE DE RAZZ ET RAGS



## 3 MODIFICATEURS GNOME ROUBLARD

# NOUVEAU HÉROS RAZZ ET RAGS

CETTE EXTENSION INCLUT UNE NOUVELLE PAIRE DE HÉROS : RAZZ LE GNOME BRICOLEUR ET RAGS, SON GOLEM DE CHIFFON. CERTES, ILS NE SE DÉPLACENT PAS BIEN VITE, MAIS ILS COMPENSENT EN VISANT PLUSIEURS HORDES À LA FOIS ET EN AYANT UNE BONNE LONGÉVITÉ !

VOUS POUVEZ UTILISER RAZZ ET RAGS DANS TOUTS LES SCÉNARIOS DE CETTE BOÎTE (SAUF LE 3, COMME SPÉCIFIÉ), DES AUTRES EXTENSIONS OU DU JEU DE BASE COMME VOUS LE FERIEZ POUR TOUT AUTRE HÉROS.

AU DÉBUT DE L'ACTIVATION DE RAZZ ET RAGS, PLACEZ VOS TUILES DÉGÂTS LAPINOÙ, CHACUNE SUR UNE HORDE DIFFÉRENTE JUSQU'À 2 EMPLACEMENTS DE RAZZ ET RAGS, OU RETIREZ TOUTES LES TUILES DÉGÂTS LAPINOÙ EN JEU ET INFLIGEZ   À CHAQUE HORDE DONT VOUS AVEZ RETIRÉ UN LAPINOÙ.

À CHAQUE TOUR, VOUS DEVEZ CHOISIR ENTRE PLACER LES TUILES LAPINOÙ SUR DEUX HORDES DIFFÉRENTES OU LES RETIRER POUR INFLIGER DES DÉGÂTS BRUTS. LES TUILES LAPINOÙ NE PEUVENT RECOUVRIR AUCUN ENNEMI ET NE PEUVENT PAS ÊTRE PLACÉES SUR LA CARTE VIE D'UN BOSS. VOUS POUVEZ LES RETIRER PENDANT UNE MANCHE ET LES PLACER SUR LES HORDES DE VOTRE CHOIX À LA MANCHE SUIVANTE.

### CAPACITÉ 1 : LAPI-LAPIKAZE (RECOUVRE LAPIKAZE)



CETTE CAPACITÉ PASSIVE VOUS PERMET D'UTILISER JUSQU'À 3 TUILES DÉGÂTS LAPINOÙ AU LIEU DE 2.

### CAPACITÉ 2 : COMPLÈTEMENT MARTEAU



CETTE CAPACITÉ INFLIGE LE MÊME NOMBRE DE DÉGÂTS QUE L'ATTAQUE DE BASE DE RAZZ ET RAGS, MAIS IL S'AGIT DE DÉGÂTS BRUTS. VOUS POUVEZ ENSUITE VOUS DÉPLACER DE 1 EMPLACEMENT.

### CAPACITÉ 3 : COURROUX DU GNOME



CETTE CAPACITÉ CONSTITUE UNE VERSION AMÉLIORÉE DE L'ATTAQUE DE BASE DE RAZZ ET RAGS.

### CAPACITÉ 4 : RAZZMATAZZ !



RAZZMATAZZ ! VOUS PERMET DE RETIRER ET DE REPLACER LES TUILES LAPINOÙ PENDANT LA MÊME MANCHE (EN LES REMETTANT SUR LES HORDES PRÉCÉDENTES OU SUR DES DIFFÉRENTES). VOUS POUVEZ DONC INFLIGER DES DÉGÂTS À CHAQUE MANCHE AU LIEU D'UNE SUR DEUX.



## JARDIN DES GNOMES :

VOUS DISPOSEZ DE 3 MODIFICATEURS GNOME ROUBLARD. ILS NE COÛTENT QUE 1 PIÈCE D'OR AU LIEU DE 2, MAIS LEURS EFFETS SONT DIFFÉRENTS D'UNE MANCHE À L'AUTRE.



MÉLANGEZ LES 5 CARTES JARDIN DES GNOMES ET PLACEZ-LES À PROXIMITÉ DU PLATEAU. À CHAQUE MANCHE, APRÈS L'APPARITION DES HORDES ET AVANT DE JOUER VOS CARTES, PIOCHEZ 1 CARTE JARDIN DES GNOMES : ELLE DÉTERMINE LE FONCTIONNEMENT DES MODIFICATEURS GNOME ROUBLARD POUR CETTE MANCHE.



SI 2 GNOMES ROUBLARDS ATTAQUENT UNE HORDE, INFLIGEZ-LUI  + . SI 3 GNOMES ROUBLARDS ATTAQUENT UNE HORDE, DÉTRUISEZ-LA.




SI UNE HORDE À PORTÉE D'UN GNOME ROUBLARD EST DÉTRUITE PENDANT CETTE MANCHE, GAGNEZ .




SI VOUS AVEZ ACHETÉ AU MOINS 2 GNOMES ROUBLARDS, GAGNEZ . MÉLANGEZ TOUTES LES CARTES JARDIN DES GNOMES (Y COMPRIS CELLE-CI) POUR FORMER UN NOUVEAU PAQUET.



 NE PEUT ÊTRE PLACÉE QUE SUR UNE HORDE DÉPOURVUE DE TUILE DÉGÂTS.



INFLIGEZ  À UNE HORDE ADJACENTE.



## CARTES FAILLE ÉLÉMENTALE

VOUS TROUVEREZ 4 NOUVELLES CARTES FAILLE ÉLÉMENTALE DANS CETTE EXTENSION. AJOUTEZ-LES À CELLES DU JEU DE BASE KINGDOM RUSH : FUREUR ÉLÉMENTALE POUR AUGMENTER ENCORE D'AVANTAGE LA REJOUABILITÉ !

# 1

# SAUTE-MOUTON

ON POURRAIT CROIRE QUE LES GNOMES ET LES GNOLLS ONT BEAUCOUP DE CHOSSES EN COMMUN, MAIS LES SIMILITUDES S'ARRÊTENT À LEUR NOM. CES DEUX ROYAUMES SONT EN GUERRE PÉPÉTUELLE, ET IL EST GRAND TEMPS POUR VOUS DE PRENDRE PARTI. DES ÉMISSAIRES GNOMES DEMANDENT À CE QUE VOUS PROTÉGIEZ LEURS PRÉCIEUX MOUTONS. AFFRONTÉZ LE CHEF DE GUERRE GNOLL ET SES HORDES POUR AIDER VOS AMIS ; VOUS-MÊMES POURRIEZ BIEN VOUS RETROUVER DANS LE BESOIN UN JOUR !

## CONDITION DE VICTOIRE




VOUS GAGNEZ LA PARTIE SI VOUS SALVEZ AU MOINS 16 TROUPEAUX DE MOUTONS.

VOUS PERDEZ IMMÉDIATEMENT LA PARTIE SI LE ROYAUME PERD SON DERNIER POINT DE VIE, SI TOUTES LES PILES APPARITION SONT ÉPUISÉES OU SI VOUS PERDEZ TROP DE TROUPEAUX DE MOUTONS (VOIR RÈGLES DES HORDES DE MOUTONS, P. 8).

## HÉROS

TOUTS LES HÉROS SONT DISPONIBLES.

VOUS POUVEZ UTILISER LES CAPACITÉS DE HÉROS AVEC . DANS UNE PARTIE À 1 OU 2 JOUEURS, UTILISEZ 2 CAPACITÉS PAR HÉROS. DANS UNE PARTIE À 3 OU 4 JOUEURS, UTILISEZ 1 CAPACITÉ PAR HÉROS.



## DÉFI DE FER

SALVEZ 24 TROUPEAUX DE MOUTONS. POUR GAGNER, VOUS DEVEZ ESCORTER TOUTS LES TROUPEAUX VERS LA SORTIE SANS QU'ILS NE SUBISSENT LE MOINDRE DÉGÂT.

## TOURS

TOUTES LES TOURS SONT DISPONIBLES.

LES 6 MODIFICATEURS DE TOUR BASIQUES + LES MODIFICATEURS GNOME ROUBLARD SONT DISPONIBLES.

## 1. PRÉPARATION DES PILES APPARITION

### HORDES

PRÉPAREZ LES CARTES HORDE COMME INDICUÉ CI-DESSOUS.

VAGUE 0	VAGUE 1	VAGUE 2	VAGUE 3	VAGUE 4	VAGUE 5
1x ROUGE	1x VERTE	2x VERTE	1x JAUNE	1x JAUNE	1x GW
	1x JAUNE	2x JAUNE	2x ROUGE		ÉVÈNEMENT A
	2x ROUGE	3x ROUGE			3x MOUTON

# PILES APPARITION

LES CARTES ÉVÈNEMENT SONT DÉCRITES P. 22-23 DE CE LIVRET.



## 2. PRÉPARATION DU PLATEAU



À CHAQUE FOIS QU'UNE HORDE DE MOUTONS S'ÉCHAPPE DU PLATEAU, VÉRIFIEZ COMBIEN DE TROUPEAUX ONT SURVÉCU.

POUR CHAQUE GROUPE DE 4 TROUPEAUX, RETOURNEZ UN JETON ! SUR SA FACE ♥. VOUS GAGNEZ LA PARTIE QUAND LES 4 ! SONT RETOURNÉS À LA FIN D'UNE MANCHE.

TRÉSOR :

3x



3x

### 3. NOUVELLES RÈGLES

#### HORDES DE MOUTONS

CHAQUE HORDE DE MOUTONS CONTIENT 8 TROUPEAUX (ZONES DE 2x1 CASES ILLUSTRÉES D'ICÔNES MOUTON). CES HORDES NE PEUVENT ÊTRE ATTAQUÉES NI PAR DES TOURS NI PAR DES HÉROS : ELLES SONT DE VOTRE CÔTÉ ! MAIS ELLES S'ACTIVENT ET SE DÉPLACENT COMME DES HORDES CLASSIQUES, EN MARCHÉ VERS LE ROYAUME.

VOUS NE PERDEZ PAS LA PARTIE SI UNE HORDE DE MOUTONS ATTEINT LE ROYAUME : AU CONTRAIRE, C'EST LE BUT !

QUAND UNE HORDE DE MOUTONS S'ACTIVE, FAITES-LA AVANCER DE 3 EMPLACEMENTS. CHAQUE FOIS QU'ELLE SAUTE PAR-DESSUS UNE HORDE D'UN AUTRE TYPE, OU INVERSEMENT, INFLIGEZ  À CETTE HORDE DE MOUTONS. SI ELLE EST SURVOLÉE, INFLIGEZ-LUI D'ABORD  AVANT DE POSER LA HORDE VOLANTE PAR-DESSUS. NI LES HÉROS NI LES SOLDATS NE PEUVENT ENTRER SUR UNE HORDE DE MOUTONS.

VOUS NE POUVEZ DÉPLACER LES HORDES DE MOUTONS D'AUCUNE AUTRE MANIÈRE (FLEUR DES TEMPÊTES, CAPACITÉ DE FAUSTUS...).

#### NOUVEAUX ENNEMIS

##### CHEF DE GUERRE GNOLL ATTAQUE SPÉCIALE : TORNADO DE LAMES



REMETTEZ DANS LA RÉSERVE 1 MODIFICATEUR D'UNE TOUR ADJACENTE AU CHEF DE GUERRE GNOLL. SI C'EST IMPOSSIBLE, RÉDUISEZ DE 1 LE NIVEAU D'UNE TOUR ADJACENTE À LA PLACE. ENSUITE, TOUTES LES FLEURS ADJACENTES AU CHEF DE GUERRE GNOLL FANENT.



#### 1 JOUEUR

2x TOUR DES MAGES  
1x CASERNE DE LA MILICE  
2x BOMBARDE NAIN







## 2 JOUEURS

2X TOUR DES MAGES  
 1X TOUR D'ARCHERS  
 1X CASERNE DE LA MILICE  
 2X BOMBARDE NAIN



## 3 JOUEURS

1X TOUR DES MAGES  
 1X CASERNE DE LA MILICE  
 2X BOMBARDE NAIN



## 4 JOUEURS

1X TOUR DES MAGES  
 1X CASERNE DE LA MILICE  
 1X BOMBARDE NAIN



# 2

## L'APPÂT DU GNOME

VOTRE PEUPLE EST INSATISFAIT. LES MURS SONT COUVERTS DE MESSAGES ANONYMES MENAÇANTS À PROPOS DU CHEF DE GUERRE GNOLL QUI RAYAGE VOS TERRES. LES GENS RELAIENT DES RUMEURS TERRIFIANTES DE CHAMPIGNONS EXPLOSIFS QUI SURGIRAIENT UN PEU PARTOUT. LES GNOMES S'AVÈRENT ÊTRE DES CRÉATURES ÉGOCENTRIQUES RÉCLAMANT MONNAIE BÊLANTE ET TRÉBUCHANTE POUR LEUR FUTUR SOUTIEN, EN PARTICULIER RAZZ ET RAGS. ILS EXIGENT DE L'OR ET DES MOUTONS ! PERSONNE NE RÉSOUDRA CES PROBLÈMES POUR VOUS. SOYEZ LE CHEF QUE VOUS AVEZ JURÉ D'ÊTRE !

### CONDITION DE VICTOIRE



VOUS GAGNEZ LA PARTIE SI VOUS SALVEZ 10 TROUPEAUX DE MOUTONS ET FINISSEZ AVEC 6 PIÈCES D'OR DANS LE TRÉSOR POUR PAYER LES GNOMES.

VOUS PERDEZ IMMÉDIATEMENT LA PARTIE SI LE ROYALIME PERD SON DERNIER POINT DE VIE OU SI TOUTES LES PILES APPARITION SONT ÉPUISÉES.

### HÉROS

TOUTS LES HÉROS SONT DISPONIBLES.

VOUS POUVEZ UTILISER LES CAPACITÉS DE HÉROS AVEC OU . DANS UNE PARTIE À 1 OU 2 JOUEURS, UTILISEZ 2 CAPACITÉS PAR HÉROS. DANS UNE PARTIE À 3 OU 4 JOUEURS, UTILISEZ 1 CAPACITÉ PAR HÉROS.



### DÉFI DE FER

CHACUNE DES 3 HORDES DE MOUTONS DOIT ATTEINDRE LE ROYAUME AVEC 16 DE LEURS TROUPEAUX SAUVÉS, ET IL DOIT VOUS RESTER 8 PIÈCES D'OR EN FIN DE PARTIE.

### TOURS

TOUTES LES TOURS SONT DISPONIBLES. TOUTS LES MODIFICATEURS DE TOUR SONT DISPONIBLES.

## 1. PRÉPARATION DES PILES APPARITION

### HORDES

PRÉPAREZ LES CARTES HORDE COMME INDIQUÉ CI-DESSOUS.

VAGUE 0

1x ROUGE

VAGUE 1

2x ROUGE

3x JAUNE

1x VERTE

VAGUE 2

3x JAUNE

VAGUE M

3x M1

3x M2

VAGUE 3

2x ROUGE

VAGUE S

1x GW

ÉVÈNEMENT A

3x MOUTON

10

# PILES APPARITION

LES CARTES ÉVÈNEMENT SONT DÉCRITES P. 22-23 DE CE LIVRET.



## 2. PRÉPARATION DU PLATEAU



TRÉSOR :

3x



2x



# 3. NOUVELLES RÈGLES



## HORDES DE MOUTONS

DANS CE SCÉNARIO, COMPTEZ LES TROUPEAUX RESTANTS LORSQU'UNE HORDE DE MOUTONS S'ÉCHAPPE : AU MOINS 10 TROUPEAUX DOIVENT SURVIVRE. VOUS POUVEZ LAISSER LES TUILES DÉGÂTS SUR LES HORDES DE MOUTONS POUR AIDER AU COMPTAGE (AUCUN JETON OBJECTIF N'EST UTILISÉ DANS CE SCÉNARIO).

CETTE CONDITION DE VICTOIRE NE S'APPLIQUE QU'À CE SCÉNARIO.

## NOUVEAUX ENNEMIS



## HORDES BOUM

LORSQU'ELLE EST DÉTRUITE, UNE HORDE BOUM INFLIGE 1 DÉGÂT À CHAQUE HÉROS ET CHAQUE SOLDAT SUR OU ADJACENT À ELLE.



## HORDES CHAMPIGNON

AVANT DE COMMENCER, MÉLANGEZ LES CARTES CHAMPIBOUM (M2) ET METTEZ CE PAQUET DE CÔTÉ.

LORSQU'ELLE EST DÉTRUITE, UNE HORDE CHAMPIGNON (M1) INFLIGE 1 DÉGÂT À CHAQUE HÉROS ET CHAQUE SOLDAT SUR OU ADJACENT À ELLE. ENSUITE, ELLE SE TRANSFORME : REMPLACEZ CETTE HORDE PAR LA PREMIÈRE CARTE DU PAQUET CHAMPIBOUM (M2).

LES HORDES CHAMPIBOUM N'APPARAISSENT QUE SUITE À LA DESTRUCTION DES HORDES CHAMPIGNON.



### 1 JOUEUR

- 1x TOUR DES ADEPTES
- 2x TOUR D'ARCHERS
- 1x CASERNE DE LA MILICE
- 1x BOMBARDE NAIVE



PAQUET CHAMPIBOUM



## 2 JOUEURS

- 1x TOUR DES MAGES
- 2x TOUR D'ARCHERS
- 1x CASERNE DE LA MILICE
- 1x BOMBARDE NAINE
- 1x ARTILLERIE NAINE



PAQUET  
CHAMPIBOUM



## 3 JOUEURS

- 1x TOUR DES MAGES
- 1x TOUR D'ARCHERS
- 1x CASERNE DE LA MILICE
- 1x BOMBARDE NAINE



PAQUET  
CHAMPIBOUM



## 4 JOUEURS

- 1x TOUR DES MAGES
- 1x TOUR D'ARCHERS
- 1x BOMBARDE NAINE



PAQUET  
CHAMPIBOUM



UNE LONGUE RÉUNION DE CONSEIL S'EST FINALEMENT TENUE ET A DONNÉ LIEU À UN CONSENSUS SUR LA SOLUTION. LES GNOMES DÉPÊCHERONT LEUR DUO FOU, RAZZ ET RAGS, À LA RECHERCHE D'UN TROUPEAU DE MOUTONS CAPABLE DE FAIRE PENCHER LA BALANCE DE LA GUERRE. À EN CROIRE VOS ÉCLAIREURS, LE ROI SALURIEN XYZZY EST ARRIVÉ. ENVOYEZ VOS TROUPES AVEC L'ÉQUIPE GNOME-GOLEM POUR VOUS ASSURER QUE CES DINGUES SAVENT CE QU'ILS FONT ! XYZZY PELIT ATTENDRE, LES MOUTONS NON.

## CONDITION DE VICTOIRE



VOUS GAGNEZ LA PARTIE SI VOUS ESCORTEZ LA HORDE DE MOUTONS JUSQU'À LA ZONE ROUGE AVEC RAZZ ET RAGS.

VOUS PERDEZ IMMÉDIATEMENT LA PARTIE SI LE ROYAUME PERD SON DERNIER POINT DE VIE OU SI TOUTES LES PILES APPARITION SONT ÉPUISÉES.

## HÉROS

TOUTS LES HÉROS SONT DISPONIBLES, SAUF RAZZ ET RAGS.

VOUS POUVEZ UTILISER LES CAPACITÉS DE HÉROS AVEC OU . DANS UNE PARTIE À 1 OU 2 JOUEURS, UTILISEZ 2 CAPACITÉS PAR HÉROS. DANS UNE PARTIE À 3 OU 4 JOUEURS, UTILISEZ 1 CAPACITÉ PAR HÉROS.



## DÉFI DE FER

MISE EN PLACE : RETIREZ 2 CŒURS DU ROYAUME. À PARTIR DU MOMENT OÙ RAZZ ET RAGS ATTEIGNENT LA HORDE DE MOUTONS : TOUTES LES HORDES SUR UN EMPLACEMENT CHEMIN QUI SONT PLUS PROCHES DE LA SORTIE QUE LA BANDE COLORÉE DE LA HORDE DE MOUTONS AVANCERONT UNE FOIS DE PLUS PENDANT LA PHASE 4 (AVANCER LES HORDES).

## TOURS

TOUTES LES TOURS SONT DISPONIBLES. TOUTS LES MODIFICATEURS DE TOUR SONT DISPONIBLES.

# 1. PRÉPARATION DES PILES APPARITION

## HORDES

PRÉPAREZ LES CARTES HORDE COMME INDIQUÉ CI-DESSOUS.

VAGUE 0	VAGUE 1	VAGUE 2	VAGUE 3	VAGUE 4	VAGUE 5
1x VERTE	2x ROUGE	1x VERTE	1x VERTE	2x VERTE	1x JAUNE
		1x ROUGE	2x ROUGE		
VAGUE 6	VAGUE 7	VAGUE 8	VAGUE 9	VAGUE M	VAGUE S
1x VERTE	1x JAUNE	1x JAUNE	1x VERTE	3x M1	1x GW
1x ROUGE	3x ROUGE	2x ROUGE	1x JAUNE	3x M2	ÉVÈNEMENT A, B
			1x ROUGE		1x MOUTON

# PILES APPARITION

LES CARTES ÉVÈNEMENT SONT DÉCRITES P. 22-23 DE CE LIVRET.

DESSUS  
DE LA PILE



DESSOUS  
DE LA PILE

## 2. PRÉPARATION DU PLATEAU

PAQUET  
CHAMPIBOUM



TRÉSOR :

3x

2x

15

### 3. NOUVELLES RÈGLES

#### HORDE DE MOUTONS

CE SCÉNARIO N'UTILISE QU'UNE SEULE HORDE DE MOUTONS. ELLE NE PEUT SUBIR AUCUN DÉGÂT ET NE SE DÉPLACE PAS PAR ELLE-MÊME. UNE FOIS QUE LA FIGURINE DE RAZZ ET RAGS L'A ATTEINTE, ELLE SE LAISSE ESCORTER.

#### DÉFI DE HÉROS : RAZZ ET RAGS

#### RAZZ ET RAGS

RAZZ ET RAGS COMMENCENT LA PARTIE À CÔTÉ DE LA SORTIE ET SE DÉPLACENT AU DÉBUT DE LA PHASE 2 (JOUER DES CARTES TOUR ET HÉROS). ILS PEUVENT SE DÉPLACER JUSQU'À 2 EMBLEMENTS MAIS DOIVENT S'ARRÊTER DÈS QU'ILS ENTRENT SUR UNE HORDE. ILS NE PEUVENT PAS ACTIVER DE FLEUR.

À CHAQUE FOIS QU'ILS DEVRAIENT SUBIR DES DÉGÂTS, RETIREZ 1 CŒUR DU ROYAUME À LA PLACE. RAZZ ET RAGS NE SONT JAMAIS RETIRÉS DU PLATEAU PENDANT CE SCÉNARIO.

RAZZ ET RAGS SONT LES SEULS À POUVOIR ENTRER SUR UNE HORDE DE MOUTONS (ILS N'INFLIGENT AUCUN DÉGÂT, ET VOUS POUVEZ PLACER LEUR FIGURINE N'IMPORTE OÙ SUR CETTE HORDE). UNE FOIS QU'ILS ONT ATTEINT LA HORDE DE MOUTONS, ILS DOIVENT L'ESCORTER JUSQU'À LA ZONE ROUGE INDICUÉE DANS LA MISE EN PLACE DU SCÉNARIO. À COMPTER DE LA MANCHE SUIVANTE, AU DÉBUT DE LA PHASE 2 (JOUER DES CARTES TOUR ET HÉROS), VOUS POUVEZ DÉPLACER LA HORDE ET LA FIGURINE DE RAZZ ET RAGS ENSEMBLE JUSQU'À 2 EMBLEMENTS. ELLES NE PEUVENT PAS TERMINER LEUR DÉPLACEMENT SUR UNE AUTRE HORDE MAIS PEUVENT ENTRER SUR UN SITE DE CONSTRUCTION VIDE. SI UNE HORDE SAUTE PAR-DESSUS LA HORDE DE MOUTONS SUR LAQUELLE SE TROUVENT RAZZ ET RAGS, RETIREZ 1 CŒUR DU ROYAUME.

VOUS GAGNEZ SI LA HORDE DE MOUTONS ATTEINT LA ZONE ROUGE APRÈS LE DÉPLACEMENT DES HORDES.

PAQUET  
CHAMPIBOUM



1 JOUEUR

- 1x TOUR DES MAGES
- 2x TOUR D'ARCHERS
- 1x CASERNE DE LA MILICE
- 1x BOMBARDE NAIN





PAQUET  
CHAMPIBOUM



## 2 JOUEURS

- 1X TOUR DES MAGES
- 2X TOUR D'ARCHERS
- 2X CASERNE DE LA MILICE
- 1X BOMBARDE NAIN



PAQUET  
CHAMPIBOUM



## 3 JOUEURS

- 1X TOUR DES MAGES
- 1X TOUR D'ARCHERS
- 1X CASERNE DE LA MILICE
- 1X BOMBARDE NAIN



PAQUET  
CHAMPIBOUM



## 4 JOUEURS

- 1X TOUR D'ARCHERS
- 1X CASERNE DE LA MILICE
- 1X BOMBARDE NAIN



C'EST L'HEURE DE LA GRANDE BATAILLE. LES MARTEAUX DE XYZZY FONT TREMBLER LA TERRE ET LES CHAMPIGNONS EXPLOSIFS LA PROJETTENT EN TOUS SENS. QU'IMPORTE QUE VOUS EXHORTIEZ VOTRE PEUPLE À GARDER SON CALME, PERSONNE NE VOUS ÉCOUTE. C'EST UN MÉLANGE DE PEUR ET D'EXCITATION QUI GUIDE VOS TROUPES. LE ROI SAURIEN EST LÀ. ELFES, NAINS, GNOMES. CÔTE À CÔTE. POUR LA LIBERTÉ !

## CONDITION DE VICTOIRE





VOUS GAGNEZ LA PARTIE DÈS QUE XYZZY EST DÉTRUIT !

VOUS PERDEZ IMMÉDIATEMENT LA PARTIE SI LE ROYAUME PERD SON DERNIER POINT DE VIE OU SI TOUTES LES PILES APPARITION SONT ÉPUISÉES.

## HÉROS

TOUTS LES HÉROS SONT DISPONIBLES.

VOUS POUVEZ UTILISER LES CAPACITÉS DE HÉROS AVEC  OU . DANS UNE PARTIE À 1 OU 2 JOUEURS, UTILISEZ 2 CAPACITÉS PAR HÉROS. DANS UNE PARTIE À 3 OU 4 JOUEURS, UTILISEZ 1 CAPACITÉ PAR HÉROS.



## DÉFI DE FER

RETIREZ LES 2 CARTES ACTION AVEC L'ICÔNE DÉFI DE FER DU PAQUET DE XYZZY.

## TOURS

TOUTES LES TOURS SONT DISPONIBLES.

TOUTS LES MODIFICATEURS DE TOUR SONT DISPONIBLES.

# 1. PRÉPARATION DES PILES APPARITION

## HORDES

PRÉPAREZ LES CARTES HORDE COMME INDIQUÉ CI-DESSOUS.

VAGUE 1	VAGUE 2	VAGUE 4	VAGUE 5	VAGUE 6
1x ROUGE	1x JAUNE	2x JAUNE	1x VERTE 1x JAUNE	1x ROUGE
VAGUE 7	VAGUE 8	VAGUE 9	VAGUE M	VAGUE S
1x JAUNE	2x VERTE	1x JAUNE	3x M1	2x GW
2x ROUGE	2x ROUGE	1x ROUGE	3x M2	

## PILES APPARITION



## 2. PRÉPARATION DU PLATEAU



## 3. NOUVELLES RÈGLES

### NOUVEAUX ENNEMIS

#### XYZZY

DANS CE SCÉNARIO, VOUS ALLEZ AFFRONTER UN BOSS : XYZZY, REPRÉSENTÉ PAR UNE FIGURINE SUR LE PLATEAU. XYZZY SE DÉPLACE ET EFFECTUE DES ATTAQUES DIFFÉREMENT DES ENNEMIS CLASSIQUES.



## MISE EN PLACE

AVANT DE COMMENCER, RÉCLIPÉREZ LES 5 CARTES VIE DE XYZZY (NUMÉROTÉES DANS LE COIN INFÉRIEUR DROIT) ET EMPILEZ-LES FACE VISIBLE DANS L'ORDRE, DE LA N°5 AU-DESSOUS À LA N°1 AU-DESSUS. PLACEZ ENSUITE CETTE PILE VIE PRÈS DU PLATEAU ET LA CARTE « CLAC ! » RESTANTE À PROXIMITÉ. LES 5 AUTRES CARTES XYZZY (SANS NUMÉRO NI CASES) SONT SES CARTES ACTION. MÉLANGEZ-LES ET POSEZ-LES À PORTÉE DE MAIN : ELLES FORMENT LE PAQUET ACTION DE XYZZY.

## ATTAQUER XYZZY




LORSQUE VOUS VOULEZ ATTAQUER XYZZY, VOUS DEVEZ VISER SA FIGURINE. TOUTEFOIS, LES TUILES DÉGÂTS SONT PLACÉES SUR LA CARTE DU SOMMET DE SA PILE VIE, ET VOUS DEVEZ RECOUVRIR TOUTES LES CASES QUI REPRÉSENTENT XYZZY POUR VAINCRE CETTE CARTE. LORSQUE C'EST FAIT, RETIREZ-EN TOUTES LES TUILES DÉGÂTS PENDANT LA PHASE 3 (DÉTRUIRE LES HORDES) ET APPLIQUEZ LES INSTRUCTIONS DONNÉES AU VERSO DE LA CARTE. SI ELLE COMPORTE UN EFFET « CLAC ! », POSEZ-LA SUR LA CARTE « CLAC ! » PRÉCÉDENTE ; SINON, RETIREZ-LA DU JEU.

XYZZY DOIT ÊTRE DÉTRUIT À L'AIDE DE TOURS ET DE FLEURS : AUCUN PION NI FIGURINE NE PEUT ÊTRE PLACÉ SUR SA CARTE. IL EST DONC IMPOSSIBLE DE L'ATTAQUER AU CORPS À CORPS, ET LES FIGURINES DE HÉROS NE LUI INFLIGENT PAS DE DÉGÂTS BRUTS PAR LEUR SIMPLE PRÉSENCE.

## ACTIVER XYZZY

XYZZY AGIT AU DÉBUT DE LA PHASE 4 (AVANCER LES HORDES), AVANT QUE LES AUTRES HORDES NE SE DÉPLACENT. SON ACTIVATION SE FAIT EN 3 ÉTAPES :

1. CHARGE - PIOCHEZ LA PREMIÈRE CARTE DU PAQUET ACTION DE XYZZY ET AJOUTEZ 1 MARTEAU  À SA RÉSERVE. (SI LE PAQUET ACTION EST VIDE, MÉLANGEZ LA DÉFAUSSE POUR EN CONSTITUER UN NOUVEAU.)

2. CLAC ! - XYZZY RÉSOULT SON ACTION « CLAC ! » AUTANT DE FOIS QU'IL LE PEUT, EN DÉPENSANT SES MARTEAUX . SI L'ACTION EST SANS EFFET OU S'IL N'A PAS ASSEZ DE  POUR L'ACTIVER, CONSERVEZ LES  POUR LA MANCHE SUIVANTE.

3. DÉPLACEMENT - XYZZY SE DÉPLACE DE 2 EMBLEMENTS S'IL N'A EFFECTUÉ AUCUN « CLAC ! », DE 1 EMBLEMENT S'IL A CLAQUÉ UNE FOIS, ET PAS DU TOUT S'IL A CLAQUÉ PLUS D'UNE FOIS.

### 1 JOUEUR

2x TOUR DES MAGES  
1x TOUR D'ARCHERS  
1x CASERNE DE LA MILICE  
1x BOMBARDE NAIN





PAQUET  
CHAMPIBOUM



## 2 JOUEURS

- 2X TOUR DES MAGES
- 1X TOUR D'ARCHERS
- 2X CASERNE DE LA MILICE
- 1X BOMBARDE NAIN



PAQUET  
CHAMPIBOUM



## 3 JOUEURS

- 1X TOUR DES MAGES
- 1X TOUR D'ARCHERS
- 1X CASERNE DE LA MILICE
- 1X BOMBARDE NAIN



PAQUET  
CHAMPIBOUM



## 4 JOUEURS

- 1X TOUR DES MAGES
- 1X CASERNE DE LA MILICE
- 1X BOMBARDE NAIN



# ÉVÉNEMENTS

## SCÉNARIO 1

A

*DÉPÊCHEZ-VOUS ! ILS ENCERCLENT NOS TROUPEAUX DE MOUTONS ! NOUS DEVONS LES SAUVER !*

FAITES APPARAÎTRE 2 HORDES À CETTE PILE APPARITION. NE PLACEZ AUCUNE TUILE DÉGÂTS SUR LES MOUTONS PAR-DESSUS LESQUELS LA HORDE ROUGE SAUTE À CE MOMENT-LÀ.

## SCÉNARIO 2

A

*« EXPALIARMARROUS ! » CRIE UN GNOME, SE TROMPANT DANS SON INCANTATION. LA FORÊT SE REPLIE SUR ELLE-MÊME PUIS REPREND SA FORME NORMALE, MAIS QUELQUE CHOSE EST DIFFÉRENT...*

DÉPLACEZ LES JETONS ET PILES APPARITION COMME ILLUSTRÉ CI-DESSOUS ET FAITES APPARAÎTRE UNE NOUVELLE CARTE À CETTE (3<sup>E</sup>) PILE.



## SCÉNARIO 3


**A**

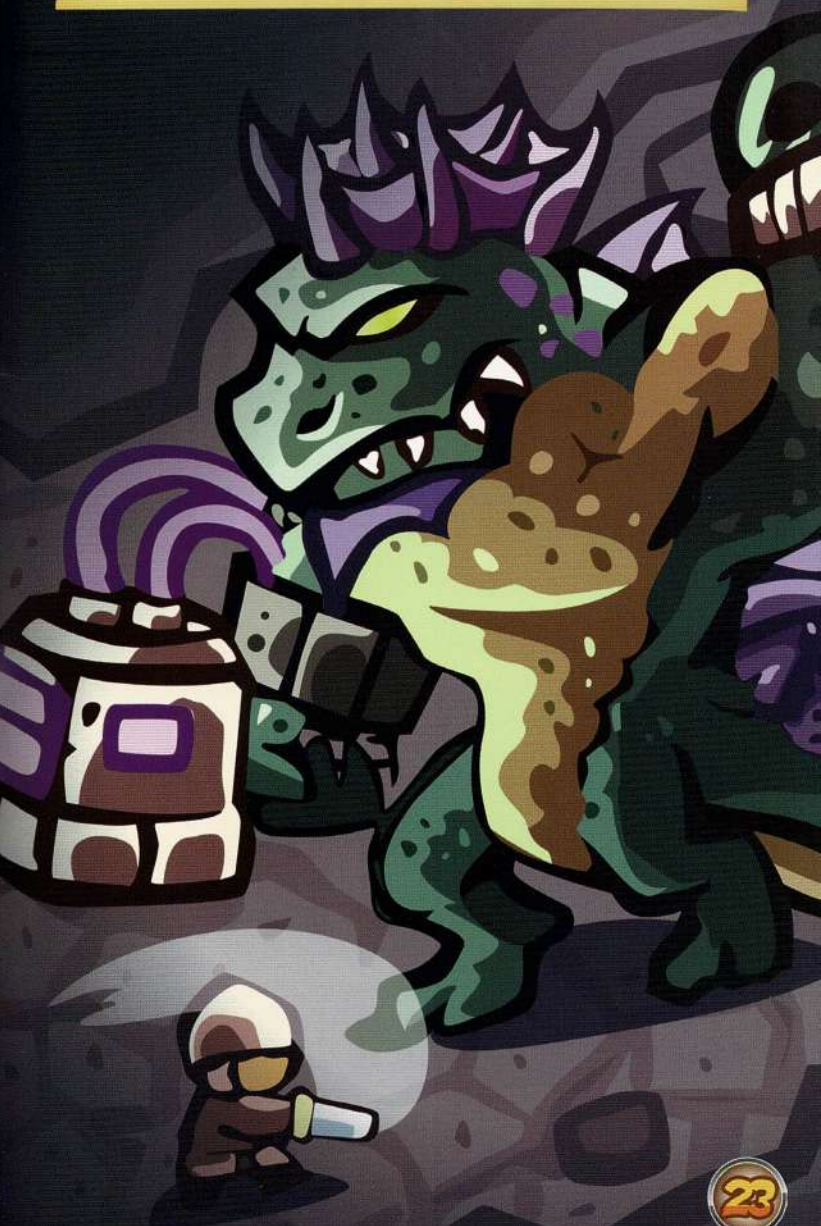
*C'EST UN PIÈGE !*

*RIEN NE SE PASSE ICI. À LA PLACE, FAITES APPARAÎTRE UNE NOUVELLE HORDE À LA PILE APPARITION 1.*

**B**

*LES CHAMPIGNONS COMMENCENT À LUIRE. QUE SE PASSE-T-IL CETTE FOIS ?*

*À LA FIN DE CETTE MANCHE, CHAQUE HÉROS (Y COMPRIS RAZZ ET RAGS) ADJACENT À UNE HORDE  SUBIT 1 DÉGÂT.*



# 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 TEST : TOMASZ NAPIERAŁA

DIRECTION ARTISTIQUE : MATEUSZ KOMADA

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

MODÉLISATION : MEDUSA PROJECT,  
HERIBERTO

GESTION DE PRODUCTION : PRZEMEK DOŁĘGOWSKI,  
RADOSŁAW MILEWSKI

RÉDACTION : JONATHAN BOBAL

RÉDACTION ADDITIONNELLE : ADRIAN DULNIK

RELECTURE : RUSS WILLIAMS

## VERSION FRANÇAISE

TRADUCTION : ALBIN CHEVREL

GRAPHISME : MAREK BARANOWSKI

RESPONSABILITÉ ÉDITORIALE : CHLOÉ PHILIPPE ET ELODIE NELON

