



LIVRET DE SCÉNARIOS

INTRODUCTION

KINGDOM RUSH - FAILLE TEMPORELLE EST UN JEU DE CAMPAGNE. DANS CE LIVRET, VOUS TROUVEREZ 10 SCÉNARIOS DE CAMPAGNE. VEUILLEZ D'ABORD LIRE LE LIVRET DE RÈGLES, PUIS SUIVEZ LA MISE EN PLACE DU PREMIER SCÉNARIO. IL EST FORTEMENT RECOMMANDÉ DE JOUER LES SCÉNARIOS DANS LE BON ORDRE, PARCE QUE CHAQUE SCÉNARIO INTRODUIT DE NOUVEAUX ÉLÉMENTS DE MÉCANIQUE DU JEU, ET QUE CHAQUE ÉPISODE RACONTE UNE PARTIE DE L'HISTOIRE QUI SE DÉROULE.

**UN JEU DE TOWER DEFENSE COOPÉRATIF
PAR HELANA HOPE, SEN-FOONG LIM ET JESSEY WRIGHT**

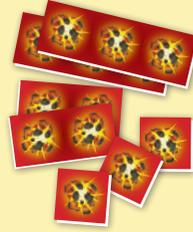
SÉLECTION DE HÉROS ET DE SORTS

KINGDOM RUSH - FAILLE TEMPORELLE COMPTE TROIS EXTENSIONS. DANS CHACUNE D'ENTRE ELLES, VOUS TROUVerez DE NOUVEAUX HÉROS ET DE NOUVEAUX SORTS. VOUS AVEZ LE DROIT D'UTILISER TOUS LES HÉROS OU SORTS QUE VOUS SOUHAITEZ DANS CETTE CAMPAGNE, BIEN QUE CERTAINS SCÉNARIOS LIMITENT LE NIVEAU DES CAPACITÉS DES HÉROS ET LA PUISSANCE DES SORTS QUE VOUS POUVEZ UTILISER. VEUILLEZ SUIVRE LES INSTRUCTIONS DE CHACUN DES SCÉNARIOS.

MISE EN PLACE GÉNÉRALE

1 INSTALLEZ LA RÉSERVE DE TOURS SUR LE CÔTÉ DE L'ESPACE DE JEU PRINCIPAL. LA RÉSERVE DE TOURS CONTIENT UNE PILE POUR CHAQUE NIVEAU ET CHAQUE CLASSE DE CARTES TOUR. IL Y A 4 COLONNES DE PILES ORGANISÉES PAR CLASSE DE TOUR ET CLASSÉES PAR NIVEAU. CERTAINS SCÉNARIOS NE

VOUS PERMETTENT PAS D'UTILISER CERTAINES (OU MÊME AUCUNE) TOURS DE NIVEAU 4. DANS CE CAS-LÀ, REMETTEZ-LES DANS LA BOÎTE. IL DOIT Y AVOIR 4 TOURS DE NIVEAU 1, 3 TOURS DE NIVEAU 2, 2 TOURS DE NIVEAU 3 ET 2 TOURS DE NIVEAU 4 DIFFÉRENTES POUR CHAQUE CLASSE DE TOUR.



2 PLACEZ LES TUILES DÉGÂTS CORRESPONDANT À CHAQUE CLASSE DE TOUR EN DESSOUS DE SA COLONNE (VOIR SCHEMA PAGE PRÉCÉDENTE). PLACEZ TOUS LES PIONS SOLDATS EN DESSOUS DE LA PILE DES TOURS MILICE.

3 CHAQUE JOUEUR CHOISIT UNE COULEUR ET PREND L'ENSEMBLE DES CARTES TRANSPARENTES SITE DE CONSTRUCTION DE CETTE COULEUR. PRENEZ ÉGALEMENT LE MARQUEUR DE COULEUR JOUEUR CORRESPONDANT ET PLACEZ-LE DEVANT VOUS À TITRE DE RAPPEL. LES SCHEMAS DE MISE EN PLACE DE CHAQUE SCÉNARIO VOUS INDIQUERONT OÙ PLACER LES SITES DE CONSTRUCTION. LES SITES DE CONSTRUCTION ET MARQUEURS DE COULEUR INUTILISÉS DOIVENT ÊTRE REMIS DANS LA BOÎTE.

4 CHAQUE JOUEUR CHOISIT UN HÉROS ET PREND LE PLATEAU HÉROS, LA FIGURINE HÉROS ET LES TUILES DÉGÂTS CORRESPONDANT À CE HÉROS. REMETTEZ LES HÉROS INUTILISÉS ET LEURS COMPOSANTS DANS LA BOÎTE. CHAQUE JOUEUR PREND UN JETON CŒUR ET LE PLACE SUR SON PLATEAU HÉROS, EN INDIQUANT LE MAXIMUM DE POINTS DE VIE DE CE HÉROS.



5 PRENEZ VOS TOURS DE DÉPART DANS LA RÉSERVE DE TOURS COMME INDIQUÉ SUR VOTRE PLATEAU HÉROS. LE NOMBRE DE TOURS QUE VOUS RECEVEZ DÉPEND DU NOMBRE DE JOUEURS. DANS UNE PARTIE EN SOLO, LE JOUEUR DISPOSE DE 4 TOURS. DANS UNE PARTIE À 2 JOUEURS, CHAQUE JOUEUR DISPOSE DE 3 TOURS. DANS UNE PARTIE À 3 JOUEURS, CHAQUE JOUEUR DISPOSE DE 2 TOURS. DANS UNE PARTIE À 4 JOUEURS, CHAQUE JOUEUR NE REÇOIT QU'UNE SEULE TOUR.

6 CHAQUE JOUEUR PREND UNE CARTE AIDE DE JEU.

7 CHOISISSEZ MAINTENANT LES PARAMÈTRES DE DIFFICULTÉ QUE VOUS SOUHAITEZ UTILISER POUR CE SCÉNARIO. IL EXISTE CINQ NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1 ÉTOILE, 2 ÉTOILES, 3 ÉTOILES, HÉROÏQUE ET DÉFI D'AIRAIN*. NOUS VOUS SUGGÉRONS DE COMMENCER PAR 3 ÉTOILES, PUIS D'AJUSTER LA DIFFICULTÉ EN FONCTION DE VOTRE EXPÉRIENCE AU COURS DU PREMIER SCÉNARIO.

VEUILLEZ NOTER QU'ÀUX NIVEAUX DE DIFFICULTÉ 1 ET 2 ÉTOILES, VOTRE ÉQUIPE OBTIENT DES RESSOURCES DE DÉPART SUPPLÉMENTAIRES SOUS FORME DE DIAMANTS ET DE SORTS SUPPLÉMENTAIRES. SI LE SCÉNARIO NE VOUS PERMET PAS D'UTILISER DES SORTS, VOUS N'EN OBTENEZ PAS EN SUPPLÉMENT.

*LE DÉFI D'AIRAIN EST UN MODE DE JEU SPÉCIAL, OÙ VOUS JOUEZ UNE DIFFICULTÉ HÉROÏQUE ET DEVEZ SUIVRE DES LIMITATIONS SPÉCIALES SPÉCIFIQUES À CHACUN DES SCÉNARIOS. VOUS TROUVerez UNE DESCRIPTION DU DÉFI D'AIRAIN DANS LA MISE EN PLACE DE CHAQUE SCÉNARIO. SI VOUS NE JOUEZ PAS EN MODE DÉFI D'AIRAIN, ALORS IGNOREZ CES DESCRIPTIONS.

APRÈS AVOIR TERMINÉ UN SCÉNARIO, VOUS POUVEZ UTILISER DES AUTOCOLLANTS POUR SUIVRE VOS PROGRÈS SUR LA CARTE DU ROYAUME. SI VOUS AVEZ TERMINÉ LE SCÉNARIO AVEC UNE DIFFICULTÉ ÉTOILE, PLACEZ LE NOMBRE D'ÉTOILES AUTOCOLLANTES CORRESPONDANT AUX PARAMÈTRES DE DIFFICULTÉ LES PLUS ÉLEVÉS AVEC LESQUELS VOUS AVEZ TERMINÉ LE NIVEAU EN INDIQUANT (1, 2 OU 3) SUR LE DRAPEAU DE NIVEAU. SI VOUS AVEZ TERMINÉ LE NIVEAU HÉROÏQUE OU DÉFI D'AIRAIN, INDIQUEZ-LE AVEC L'AUTOCOLLANT SPÉCIAL CORRESPONDANT. ÉTANT DONNÉ QUE LES DÉFIS D'AIRAIN SONT DES VERSIONS PLUS DIFFICILES DE LA DIFFICULTÉ HÉROÏQUE, SI VOUS TERMINEZ UN SCÉNARIO AU NIVEAU DÉFI D'AIRAIN, VOUS POUVEZ ÉGALEMENT INDIQUER L'AVOIR TERMINÉ EN DIFFICULTÉ HÉROÏQUE.



8 PLACEZ LE NOMBRE DE JETONS CŒUR CORRESPONDANT AU NIVEAU DE DIFFICULTÉ CHOISI SUR LA TABLE À CÔTÉ DE LA TUILES SORTIE. ILS REPRÉSENTENT LA FORCE DU ROYAUME. VOUS PERDEZ S'IL NE RESTE AUCUN JETON CŒUR DANS LE ROYAUME.

9 CHOISISSEZ UN SCÉNARIO À JOUER ET SUIVEZ LES INSTRUCTIONS DE MISE EN PLACE EN FONCTION DE VOTRE NOMBRE DE JOUEURS.

10 PLACEZ LE NOMBRE DE DIAMANTS INDIQUÉ PAR LE SCHEMA DE MISE EN PLACE POUR VOTRE NOMBRE DE JOUEURS À CÔTÉ DE LA TUILES SORTIE, POUR FORMER VOTRE RÉSERVE. CE SONT VOS DIAMANTS DE DÉPART.

LE JEU EST LIMITÉ À 12 DIAMANTS. SI VOUS AVEZ DÉJÀ LES 12 DIAMANTS DANS VOTRE RÉSERVE, VOUS NE POUVEZ PLUS EN GAGNER, JUSQU'À CE QUE VOUS EN AYEZ DÉPENSÉ AU COURS DE LA PHASE 6.





D'ÉTRANGES PORTAILS ONT COMMENCÉ À APPARAÎTRE DANS TOUT LE ROYAUME. À TRAVERS CES PORTAILS, DES ENNEMIS CONTRE LESQUELS NOUS AVONS DÉFENDU LE ROYAUME DANS LE PASSÉ ARRIVENT À NOS FRONTIÈRES. CES ANCIENS ENNEMIS ONT RALLIÉ LES TRIBUS LOCALES DE GOBELINS

POUR ATTAQUER À NOUVEAU LE ROYAUME, ILS ONT ÉTÉ REJOINTS PAR DES CRÉATURES QUE NOUS N'AVONS JAMAIS VUES AUPARAVANT ! VOUS DEVEZ ÉCRASER CETTE MENACE ET FERMER CES PORTAILS AVANT QUE NOUS NE SOYONS DE NOUVEAU EN GUERRE.

HÉROS

LES HÉROS N'ONT AUCUNE CAPACITÉ DANS CE SCÉNARIO. REMETTEZ TOUTES LES TUILES CAPACITÉ DANS LA BOÎTE. N'UTILISEZ PAS LILITH.

SORTS

N'UTILISEZ PAS DE SORTS DANS CE SCÉNARIO.

TOURS

LES TOURS DE NIVEAU 4 NE SONT PAS UTILISÉES DANS CE SCÉNARIO.

HORDES

TOUTES LES HORDES ONT UN NUMÉRO AU DOS DANS LE COIN INFÉRIEUR GAUCHE. CE NUMÉRO INDIQUE LA VAGUE À LAQUELLE ELLES APPARTIENNENT. SÉLECTIONNEZ 3 CARTES HORDE VERTES PARI MI LES CARTES DE VAGUE 0, ET 4 JAUNES ET 4 ROUGES PARI MI LES CARTES DE VAGUE 1. S'IL Y A DANS LA BOÎTE DE JEU PLUS DE CARTES HORDES D'UNE COULEUR ET D'UNE VAGUE SPÉCIFIQUE QUE LE NOMBRE DE CARTES DONT VOUS AVEZ BESOIN, ALORS CHOISISSEZ-LES AU HASARD.



VAGUE 0 VAGUE 1

3x VERTES 4x JAUNES

4x ROUGES

PORTAILS

CETTE SECTION VOUS INDIQUE QUELLES CARTES PORTAIL SONT NÉCESSAIRES POUR LA MISE EN PLACE, LE CAS ÉCHÉANT. LES CARTES PORTAIL SONT DOTÉES DE DEUX NUMÉROS AU DOS, ALORS QUE LES CARTES HORDES N'ONT QUE DES ICÔNES DE VAGUE. LE PREMIER (A) CORRESPOND AU NUMÉRO DU SCÉNARIO DANS LEQUEL LE PORTAIL EST UTILISÉ, ET LE SECOND (B) SERT POUR LE SCHEMA DE MISE EN PLACE. POUR CE SCÉNARIO, VOUS AVEZ BESOIN DES PORTAILS SUIVANTS :



TUILES CHEMIN

CETTE SECTION VOUS INDIQUE QUELLES TUILES CHEMIN SONT UTILISÉES POUR CONSTITUER LA CARTE, ET DE QUEL CÔTÉ. LES TUILES CHEMIN SONT NUMÉROTÉES, ET UN CÔTÉ EST LE CÔTÉ A, L'AUTRE LE CÔTÉ B. LES TUILES CHEMIN LES PLUS PETITES ONT UN NUMÉRO ET ELLES PORTENT LA LETTRE G. DANS LE SCÉNARIO 1 VOUS AVEZ BESOIN DES TUILES A11, G3, A2, ET A9, COMME INDICÉ ICI.



A11



G3



A2

A9

HALUT DE LA PILE D'APPARITION

PILES APPARITION

POUR PRÉPARER LES PILES APPARITION, SORTEZ LES JETONS APPARITION NUMÉROTÉS INDICÉS DANS LE SCHEMA SOUS MISE EN PLACE DE LA CARTE, ET PLACEZ-LES SUR LA TABLE DANS LES GROUPES INDICÉS. DANS CE CAS, LES JETONS APPARITION 1 ET 2 SERONT TOUS DEUX ATTRIBUÉS À LA MÊME PILE DE CARTES HORDE.

PLUS, À L'AIDE DES CARTES HORDE ET PORTAIL QUE VOUS AVEZ PRISES DANS LA BOÎTE, CRÉEZ LA PILE APPARITION CONFORMÉMENT AU SCHEMA QUI SE TROUVE ICI. LES CARTES HORDE DOIVENT ÊTRE EMPILÉES DE FAÇON À CE QUE L'ILLUSTRATION DES ENNEMIS SOIT ORIENTÉE VERS LE BAS. LORS DE LA CRÉATION DE PILES, S'IL EXISTE PLUSIEURS HORDES DE LA MÊME VAGUE ET DE LA MÊME COULEUR, MÉLANGEZ-LES ET PLACEZ-LES AU HASARD DANS LES PILES.



BAS DE LA PILE APPARITION

MÉCANISMES SPÉCIAUX

CHACUN SCÉNARIO QUI INTRODUIT DE NOUVEAUX ENNEMIS OU RÈGLES LES RÉSUMERA DANS UNE SECTION COMME CELLE-CI. CES SECTIONS SONT JUSTE DES RÉSUMÉS RAPIDES DES RÈGLES PERTINENTES. SI VOUS AVEZ DES QUESTIONS, CONSULTEZ L'ANNEXE DU LIVRET DE RÈGLES.



SI UNE HORDE COMPORTANT UN GRAND ENNEMI ATTEINT LE ROYAUME, EN DÉPASSANT LA SORTIE, LE ROYAUME PERD 4 CŒURS SI AU MOINS UNE PARTIE DU GRAND ENNEMI N'EST PAS RECOUVRTE.



AVANT DE DÉPLACER UNE HORDE QUI COMPORTE DES ICÔNES VITESSE, VÉRIFIEZ SI CERTAINES DE SES ICÔNES VITESSE SONT VISIBLES. SI C'EST LE CAS, ELLE SE DÉPLACERA DEUX FOIS.



LES HÉROS ET LES SOLDATS NE PEUVENT PAS ÊTRE PLACÉS SUR DES ENNEMIS MORTELS.

MISE EN PLACE DE LA CARTE

- 1 UTILISEZ LES TUILLES CHEMIN QUE VOUS AVEZ RASSEMBLÉES POUR CONSTITUER LA CARTE COMME INDIQUÉ DANS LES ILLUSTRATIONS POUR CHAQUE NOMBRE DE JOUEURS.
- 2 PLACEZ LES JETONS APPARITION AUX ENDROITS INDIQUÉS.
- 3 À CÔTÉ DE CHAQUE JETON APPARITION, PLACEZ LA PILE HORDE QUE VOUS AVEZ CRÉÉE ET QUI EST ATTRIBUÉE À CE JETON COMME INDIQUÉ CI-DESSOUS.
- 4 PLACEZ LA TUILLE SORTIE À L'ENDROIT INDIQUÉ.



RÈGLE D'APPARITION

AU MOMENT DE FAIRE APPARAÎTRE LES HORDES DES PILES APPARITION, PIOCHEZ UNE CARTE HORDE DE CHAQUE PILE APPARITION POUR CHAQUE JETON APPARITION ATTRIBUÉ À CETTE PILE. AINSI, DANS CE SCÉNARIO, S'IL Y A 2 JETONS APPARITION ATTRIBUÉS À LA MÊME PILE, CELLE-CI FERA APPARAÎTRE 2 CARTES HORDE AU COURS DE CHAQUE MANCHE.

LA SECTION AVEC LE NOMBRE DE JOUEURS RÉSUME LE NOMBRE DE DIAMANTS ET DE SORTS AVEC LESQUELS L'ÉQUIPE COMMENCE, ET COMBIEN DE CAPACITÉS SPÉCIALES CHAQUE HÉROS PEUT CHOISIR.

- 5 METTEZ LES CARTES HORDES RESTANTES DANS DES PLATEAU, L'ILLUSTRATION DES ENNEMIS FACE VISIBLE, ET PLACEZ-LES SUR LE CHEMIN AUX EMBLEMES INDIQUÉS SUR LE SCHEMA. ORIENTEZ-LES DE TELLE SORTE QUE LA LIGNE VIOLETTE AU BORD DE LA CARTE HORDE SOIT PARALLÈLE À LA SORTIE.
- 6 PLACEZ LES SITES DE CONSTRUCTION POUR CHAQUE COULEUR DE JOUEUR COMME INDIQUÉ.

UNE FOIS QUE LES SITES DE CONSTRUCTIONS SONT MIS EN PLACE, VOUS ÊTES PRÊTS À JOUER !



1 JOUEUR :

8x

0x TUILLE SORT

0x CAPACITÉ SPÉCIALE



2 JOUEURS :

3x

0x TUILLE SORT

0x CAPACITÉ SPÉCIALE



3 JOUEURS :

0x

0x TUILLE SORT

0x CAPACITÉ SPÉCIALE



4 JOUEURS :

1x

0x TUILLE SORT

0x CAPACITÉ SPÉCIALE

5



CES PREMIERS PORTAILS N'ÉTAIENT QUE LE DÉBUT DE QUELQUE CHOSE DE PLUS GRAND. DAVANTAGE DE PORTAILS SE SONT OUVERTS, ET À TRAVERS EUX DE PLUS EN PLUS D'ENNEMIS ÉMERGENT À CHAQUE INSTANT. TANDIS QUE LES PREMIERS PORTAILS AVAIENT FAIT VENIR LES BONNETS ROUGES QUI AVAIENT ÉTÉ VUS POUR LA DERNIÈRE FOIS PENDANT LA GUERRE CONTRE LA DÉESSE ARAIGNÉE, CE SONT DES GUÉRISSEURS

CHAMANIQUE QUE NOUS N'AVONS JAMAIS VUS AUPARAVANT QUI ONT ÉMÉRGÉ DE CES NOUVEAUX PORTAILS. PEUT-ÊTRE QUE CES PORTAILS SE CONNECTENT À NOTRE ROYAUME DANS LE FUTUR COMME DANS LE PASSÉ. LES DÉTAILS N'ONT PAS GRANDE IMPORTANCE POUR L'INSTANT. Rassemblez les troupes et mettez fin à cette menace avant que la magie de distorsion du temps ne devienne incontrôlable.

HÉROS

LES HÉROS PEUVENT CHOISIR LEURS CAPACITÉS SPÉCIALES PARMİ CELLES DOTÉES DE L'ICÔNE SUIVANTE AU DOS: . N'UTILISEZ PAS LILITH.

SORTS

N'UTILISEZ PAS DE SORTS DANS CE SCÉNARIO.

TOURS

LES TOURS DE NIVEAU 4 NE SONT PAS UTILISÉES DANS CE SCÉNARIO.

HORDES

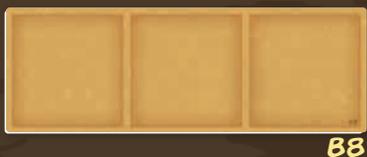
VAGUE 1 VAGUE 2

2x VERTES	
3x JAUNES	2x JAUNES
3x ROUGES	2x ROUGES

PORTAILS



TUILES CHEMIN



PILES D'APPARITION

À L'AIDE DES CARTES HORDE RASSEMBLÉES, PRÉPAREZ LES PILES APPARITION COMME INDICÉ CI-DESSOUS :



MÉCANISMES SPÉCIAUX

DANS CE SCÉNARIO, VOUS RENCONTREREZ DES ENNEMIS POSSÉDANT LES NOUVELLES CAPACITÉS SUIVANTES :



LORSQU'UNE HORDE EST ACTIVÉE, AVANT DE VÉRIFIER QUOI QUE CE SOIT D'AUTRE, RETIREZ TOUTES LES TUILES DÉGÂTS DE CE PLATEAU HORDE SI AU MOINS UNE ICÔNE GUÉRISSEUR EST VISIBLE.



LES ATTAQUES DE TYPE MAGIQUE NE PEUVENT PAS ÊTRE PLACÉES DE FAÇON À RECOUVRIRE DES ENNEMIS DOTÉS DE L'ICÔNE ET DU CONTOUR RÉSISTANCE MAGIQUE.



LES ATTAQUES DE TYPE PHYSIQUE NE PEUVENT PAS ÊTRE PLACÉES DE FAÇON À RECOUVRIRE DES ENNEMIS DOTÉS DE L'ICÔNE ET DU CONTOUR RÉSISTANCE PHYSIQUE.

MISE EN PLACE DE LA CARTE



A5

2



1



B8



A11

B2

1 JOUEUR :

6x 0x 2x

2

1



2 JOUEURS :

5x 0x 2x

2

1



3 JOUEURS :

1x 0x 1x

2

1



4 JOUEURS :

3x 0x 1x

2

1





LILITH CIBLE TOUJOURS LA TOUR DU NIVEAU LE PLUS ÉLEVÉ À SA PORTÉE.

UN HÉROS DU PASSÉ EST APPARU DANS LE ROYAUME ! ELLE EST ENTOURÉE D'UNE ÉNERGIE TEMPORELLE INSTABLE QUI CAUSE DES BLESSURES AUX AUTRES HÉROS ET QUI DÉTRUIT LES TOURS. SI

NOUS POLYONS L'AIDER À ATTEINDRE LE PORTAIL QUI L'A AMENÉE DANS CETTE ÉPOQUE, ELLE POURRA LIBÉRER L'ÉNERGIE TEMPORELLE ET REJOINDRE NOS FORCES POUR LA DÉFENSE DU ROYAUME.

HÉROS

LES HÉROS PEUVENT CHOISIR LEURS CAPACITÉS SPÉCIALES PARMİ CELLES DOTÉES DE L'ICÔNE SUIVANTE AU DOS: . N'UTILISEZ PAS LILITH.

SORTS

N'UTILISEZ PAS DE SORTS DANS CE SCÉNARIO.

TOURS

UTILISEZ LES TOURS DE NIVEAU 1, 2, 3, ET 4A (ORDRE SAINT, PATROUILLEURS EMBUSQUÉS, GROSSE BERTHA ET MAGICIEN DES ARCANES)

HORDES



PILES APPARITION

À L'AIDE DES CARTES HORDE RASSEMBLÉES, PRÉPAREZ LES PILES APPARITION COMME INDICUÉ CI-DESSOUS :



MÉCANISMES SPÉCIAUX

LA FIGURINE DE LILITH

LES HÉROS PEUVENT PASSER ET RESTER SUR LE MÊME EMPLACEMENT QUE LILITH.

LES HORDES QUI ARRIVENT SUR L'EMPLACEMENT DE LILITH PASSENT PAR-DESSUS ELLE COMME SI ELLE ÉTAIT UN PLATEAU HORDE.

LILITH EST ACTIVÉE COMME UNE HORDE, SAUF QU'ELLE SE DÉPLACE VERS LE POINT D'APPARITION N°3 DE LA CARTE ET EFFECTUE UNE ACTION EN PIOCHANT UNE CARTE DE SON DECK ACTION. LES DÉTAILS DE CE MÉCANISME SONT DÉCRITS SUR LA CARTE DE RÉFÉRENCE BOSS DE LILITH.

N'UTILISEZ PAS LILITH DANS LES SCÉNARIOS 1 ET 2.



SÉQUENCE DE JEU

LA SÉQUENCE DE JEU EST MODIFIÉE POUR CE SCÉNARIO. SUIVEZ LES ÉTAPES INDICUÉES SUR LA CARTE DE RÉFÉRENCE BOSS DE LILITH. CETTE CARTE COMPREND LES INSTRUCTIONS SUR CE QU'IL FAUT FAIRE LORSQUE LILITH EST ACTIVÉE.

VICTOIRE

IL N'Y A PAS DE PORTAIL DANS CE SCÉNARIO. AU LIEU DE CELA, VOUS GAGNEZ EN ESCORTANT LILITH JUSQU'AU POINT D'APPARITION N°3. POUR Y PARYENIR, DÉGAGEZ L'EMPLACEMENT QUI SE TROUVE DEVANT LILITH À CHAQUE MANCHE, ET SUIVEZ LES INSTRUCTIONS SUR LA CARTE DE RÉFÉRENCE BOSS DE LILITH.



CARTE DE RÉFÉRENCE BOSS DE LILITH

VAGUE 1	VAGUE 2	VAGUE 3	LILITH
4x VERTES	1x VERTE (PAS POUR 2 JOUEURS)	2x VERTES	5x ACTIONS
3x JAUNES	2x JAUNES	2x JAUNES	1x ACTION FINALE
	2x ROUGES	2x ROUGES	

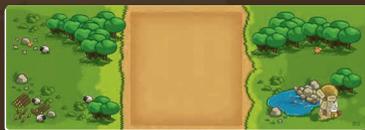
PORTAILS

AUCUN. VOUS DEVEZ UTILISER LA CARTE DE RÉFÉRENCE BOSS DE LILITH À LA PLACE, SES 6 CARTES ACTION ET SA FIGURINE.

TUILES CHEMIN



B9



B5



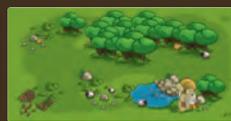
B3



1x1



A12



A11

MISE EN PLACE DE LA CARTE

PRÉPAREZ LE DECK ACTION DE LILITH :

- 1 PRENEZ LA CARTE ACTION FINALE ROUGE ET POSEZ-LA FACE CACHÉE.
- 2 MÉLANGEZ LES 5 AUTRES CARTES ACTION ET PLACEZ-LES AU-DESSUS DE LA CARTE ACTION FINALE FACE CACHÉE.
- 3 METTEZ LE DECK ACTION ET LA CARTE DE RÉFÉRENCE BOSS À LA VUE DE TOUS LES JOUEURS.



PLACEZ LA FIGURINE DE LILITH SUR L'EMPLACEMENT INDIQUÉ.



4

AVEC PUISSANCE ET MAGIE



DÉFI D'AIRAIN

LE TIR DE PRÉCISION EST ACTIVÉ DEUX FOIS : AVANT ET APRÈS LE DÉPLACEMENT.

DES GENS DE TOUS LES COINS DU ROYAUME SONT VENUS AU CHÂTEAU POUR SIGNALER QU'ILS AVAIENT VU DES PORTAILS ET D'ÉTRANGES ENNEMIS ATTAQUER LEURS VILLES, VILLAGES ET FERMES. LILITH EST NOTRE NOUVELLE ALLIÉE, ET LES MAGES DE LA COUR

ONT DÉCOUVERT COMMENT UTILISER NOS SORTS LES PLUS PUISSANTS DANS LES ZONES AFFECTÉES PAR LA MAGIE TEMPORELLE. LE MOMENT EST VENU D'INVERSER LE COURS DE CETTE GUERRE !

HÉROS

LES HÉROS PEUVENT CHOISIR LEURS CAPACITÉS SPÉCIALES PARMİ CELLES DOTÉES DE L'ICÔNE SUIVANTE AU DOS : . À PARTIR DE CE SCÉNARIO, VOUS POUVEZ UTILISER LILITH EN TANT QU'HEROS.

SORTS

AU COURS DE LA MISE EN PLACE, L'ÉQUIPE CHOISIRA UN CERTAIN NOMBRE DE SORTS EN FONCTION DU NOMBRE DE JOUEURS. AU COURS DU JEU, EN ÉQUIPE, VOUS POURREZ CHOISIR D'UTILISER UN SORT EN LE RETOURNANT FACE CACHÉE ET EN EFFECTUANT L'ATTAQUE QUI Y EST INDICUÉE. LES SORTS PEUVENT CIBLER N'IMPORTE QUELLE HORDE EN JEU, MAIS NE PEUVENT PAS CIBLER DE PORTAILS. LES SORTS PEUVENT ÊTRE UTILISÉS UNE SEULE FOIS AU COURS D'UN SCÉNARIO. LORSQUE L'ÉQUIPE CHOISIT LES SORTS, CHOISISSEZ PARMİ CEUX DOTÉS D'UNE ICÔNE PUISSANCE .

TOURS

UTILISEZ LES TOURS DE NIVEAU 1, 2, 3, ET 4A (ORDRE SAINT, PATROUILLEURS EMBUSQUÉS, GROSSE BERTHA ET MAGICIEN DES ARCANES).



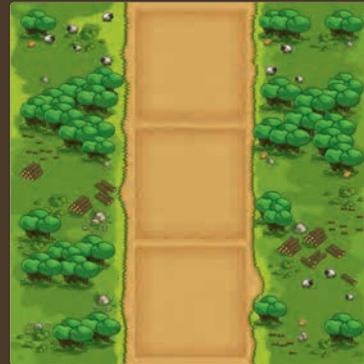
HORDES

VAGUE 1	VAGUE 2	VAGUE 3	VAGUE 4
1x VERTE	2x VERTES	2x VERTES	
1x JAUNE	3x JAUNES	2x JAUNES	1x JAUNE
3x ROUGES	2x ROUGES	1x ROUGE	

PORTAILS



TUILES CHEMIN



A3

A4



1x1

PILES APPARITION

À L'AIDE DES CARTES HORDE RASSEMBLÉES, PRÉPAREZ LES PILES APPARITION COMME INDICUÉ CI-DESSOUS :

HAUT DE LA PILE APPARITION



BAS DE LA PILE APPARITION

HAUT DE LA PILE APPARITION



BAS DE LA PILE APPARITION

HAUT DE LA PILE APPARITION



BAS DE LA PILE APPARITION

MÉCANISMES SPÉCIAUX

DANS CE SCÉNARIO, VOUS RENCONTREZ DES ENNEMIS POSSÉDANT LA NOUVELLE CAPACITÉ SUIVANTE :



LES ENNEMIS AYANT LE TIR DE PRÉCISION SONT TRÈS DANGEREUX POUR LES HÉROS. APRÈS LE DÉPLACEMENT D'UNE HORDE, SI ELLE CONTIENT DES ICÔNES TIR DE PRÉCISION QUI NE SONT PAS RECOUVERTES, TOUS LES HÉROS QUI SE TROUVENT SUR LES EMPLACEMENTS ADJACENTS SUBISSENT 1 DÉGÂT.

NOTE : LE TIR DE PRÉCISION NE S'ACTIVE PAS AU TOUR AU COURS DUQUEL UNE HORDE APPARAÎT. SEULEMENT APRÈS LE DÉPLACEMENT DE LA HORDE.

MISE EN PLACE DE LA CARTE



1 JOUEUR :

9x 3x 2x

The board for 1 player shows a 2x2 grid (A3) and a 3x3 grid (A4). The 2x2 grid has a green gem card (1) on the top-left, a green gem card (2) on the top-right, a blue gem card (1) on the bottom-left, and a blue gem card (1) on the bottom-right. The 3x3 grid has a yellow gem card (1) on the top-left, a green gem card (1) on the top-right, a blue gem card (1) on the middle-left, a purple gem card (1) on the middle-right, a purple gem card (1) on the bottom-left, and a yellow gem card (1) on the bottom-right.

2 JOUEURS :

5x 3x 2x

The board for 2 players shows a 2x2 grid (A3) and a 3x3 grid (A4). The 2x2 grid has a green gem card (1) on the top-left, a green gem card (2) on the top-right, a blue gem card (1) on the bottom-left, and a blue gem card (1) on the bottom-right. The 3x3 grid has a green gem card (1) on the top-left, a purple gem card (1) on the top-right, a purple gem card (1) on the middle-left, a blue gem card (1) on the middle-right, a purple gem card (1) on the bottom-left, and a purple gem card (1) on the bottom-right.

3 JOUEURS :

1x 2x 1x

The board for 3 players shows a 2x2 grid (A3) and a 3x3 grid (A4). The 2x2 grid has a green gem card (1) on the top-left, a green gem card (2) on the top-right, a blue gem card (1) on the bottom-left, and a blue gem card (1) on the bottom-right. The 3x3 grid has a green gem card (1) on the top-left, a purple gem card (1) on the top-right, a purple gem card (1) on the middle-left, a blue gem card (1) on the middle-right, a purple gem card (1) on the bottom-left, and a yellow gem card (1) on the bottom-right.

4 JOUEURS :

3x 1x 1x

The board for 4 players shows a 2x2 grid (A3) and a 3x3 grid (A4). The 2x2 grid has a green gem card (1) on the top-left, a green gem card (2) on the top-right, a blue gem card (1) on the bottom-left, and a blue gem card (1) on the bottom-right. The 3x3 grid has a purple gem card (1) on the top-left, a red gem card (1) on the top-right, a purple gem card (1) on the middle-left, a blue gem card (1) on the middle-right, a purple gem card (1) on the bottom-left, and a yellow gem card (1) on the bottom-right.

5

PLUIE DE FLÈCHES



DÉFI D'AIRAIN

LORSQUE VOUS JOUEZ UNE TOUR SUR UN SITE DE CONSTRUCTION BLANC, APRÈS AVOIR EFFECTUÉ SES ATTAQUES, RÉTROGRADEZ-LA D'UN NIVEAU. S'IL S'AGIT D'UNE TOUR DE NIVEAU 1, REMETTEZ-LA DANS LA RÉSERVE À LA PLACE.

IL EST CLAIR QUE CES PORTAILS DOIVENT ÊTRE L'ŒUVRE D'UN NOUVEL ENNEMI DANGEREUX. LES PERSÉCUTEURS DU CRÉPUSCULE QUI SONT APPARUS AU COURS DE LA DERNIÈRE BATAILLE N'ÉTAIENT QU'UNE PREMIÈRE VAGUE. LE RESTE DE LEURS

ARMÉES A COMMENCÉ À ENVAHIR LA CAMPAGNE ! LA PLEINE PUISSANCE DES TOURS DU ROYAUME EST DÉSORMAIS À VOTRE DISPOSITION. CES ENNEMIS ONT ÉTÉ VAINCUS DANS LE PASSÉ, ET NOUS DEVONS LES VAINCRE À NOUVEAU !

HÉROS

LES HÉROS PEUVENT CHOISIR LEURS CAPACITÉS SPÉCIALES PARMİ CELLES DOTÉES DE L'ICÔNE SUIVANTE AU DOS :

SORTS

LORSQUE L'ÉQUIPE CHOISIT LES SORTS, CHOISISSEZ PARMİ CEUX DOTÉS D'UNE ICÔNE PUISSANCE :

TOURS

UTILISEZ LES TOURS DE NIVEAU 1, 2, 3, 4A ET 4B (GARNISON DE MOUSQUETAIRES, MAGICIEN SORCIER, TESLA X104, CHÂTEAU BARBARE).

HORDES

VAGUE 0	VAGUE 1	VAGUE 2	VAGUE 4
2x VERTES	1x VERTE	2x VERTES	2x VERTES
	4x JAUNES	2x JAUNES	2x JAUNES
		2x ROUGES	2x ROUGES

PORTAILS



TUILES CHEMIN



PILES APPARITION

À L'AIDE DES CARTES HORDE RASSEMBLÉES, PRÉPAREZ LES PILES APPARITION COMME INDICÉ CI-DESSOUS :



MÉCANISMES SPÉCIAUX

DANS CE SCÉNARIO, VOUS AUREZ ACCÈS À UN NOUVEAU TYPE DE SITE DE CONSTRUCTION :



LE SITE DE CONSTRUCTION BLANC PEUT ÊTRE UTILISÉ PAR N'IMPORTE QUEL JOUEUR. TOUTES LES AUTRES RÈGLES DE PLACEMENT DE TOUR S'APPLIQUENT AU SITE DE CONSTRUCTION BLANC (C'EST-À-DIRE QU'UNE SEULE TOUR PEUT Y ÊTRE CONSTRUITE, À MOINS QU'UNE TOUR DE SOLDATS N'Y SOIT PLACÉE, AUQUEL CAS 2 TOURS PEUVENT Y ÊTRE PLACÉES AU MAXIMUM).

À LA FIN DE LA MANCHE, LORSQUE VOUS RÉCUPÉREZ LES TOURS, L'ÉQUIPE DÉCIDE À QUEL(S) JOUEUR(S) REVIENDRONT LES TOURS (LE CAS ÉCHÉANT) QUI ÉTAIENT PLACÉES SUR LE SITE DE CONSTRUCTION BLANC.



MISE EN PLACE DE LA CARTE



1 JOUEUR :

- 5x
- 3x
- 2x

2 JOUEURS :

- 5x
- 3x
- 2x

3 JOUEURS :

- 1x
- 2x
- 1x

4 JOUEURS :

- 3x
- 3x
- 1x



DÉFI D'AIRAIN

LES FANTÔMES DONNENT
1 DIAMANT AU LIEU DE
2 LORSQU'ILS SONT VAINCUS.

LES FORCES DES ELFES NOIRS N'ÉTAIENT QUE LE DÉBUT ! LES CHEVALIERS, QUI N'AVAIENT PLUS ÉTÉ VUS DEPUIS LE RÈGNE DE LORD BLACKBURN, ONT COMMENCÉ À APPARAÎTRE

AUX FRONTIÈRES DU ROYAUME. POUR VOUS AIDER À VAINCRE CES ENNEMIS, LES MAGES DE LA COUR ONT PRÉPARÉ DE NOUVEAUX SORTS PLUS PUISSANTS.

HÉROS

LES HÉROS PEUVENT CHOISIR LEURS CAPACITÉS SPÉCIALES PARMİ CELLES DOTÉES DE L'ICÔNE SUIVANTE AU DOS :

SORTS

LORSQUE L'ÉQUIPE CHOISIT LES SORTS, CHOISISSEZ PARMİ CEUX DOTÉS D'UNE À DEUX ICÔNES PUISSANCE

TOURS

UTILISEZ LES TOURS DE NIVEAU 1, 2, 3, 4A ET 4B.

HORDES

VAGUE 0	VAGUE 1	VAGUE 2	VAGUE 4	VAGUE 5	VIDES
2x VERTES	1x VERTE	1x VERTE	1x VERTE		3x VIDES
	2x JAUNES	2x JAUNES	2x JAUNES	2x JAUNES	
	1x ROUGE	2x ROUGES	1x ROUGE		

VOUS AUREZ ÉGALEMENT BESOIN DES 6 CARTES HORDE BLEUES AVEC L'ICÔNE FANTÔME ET 2 DIAMANTS AU DOS.

CE SCÉNARIO INTRODUIT LES CARTES HORDE VIDES. DANS LES SCHÉMAS DE MISE EN PLACE DE LA PILE, ELLES SONT REPRÉSENTÉES EN BLANC. LORSQUE VOUS EN TIREZ UNE POUR LA FAIRE APPARAÎTRE, AU LIEU DE LA METTRE EN JEU, REMETTEZ-LA DANS LA BOÎTE.

PORTAILS



MÉCANISMES SPÉCIAUX

DANS CE SCÉNARIO, VOUS RENCONTREZ UN NOUVEAU TYPE DE HORDE :

FANTÔMES : L'ICÔNE FANTÔME MARQUE LES CARTES HORDE QUI SE TRANSFORMENT EN HORDES FANTÔMES LORSQU'ELLES SONT DÉTRUITES. LA CASE AVEC UN FANTÔME EST TRAITÉE DE LA MÊME FAÇON QUE LA CASE DE NIVEAU DE TOURS DES PORTAILS, ET ELLE NE PEUT DONC PAS ÊTRE RECOUVERTE PAR DES TUILES DÉGÂTS, DES SOLDATS OU DES HÉROS. VOUS N'AVEZ PAS BESOIN DE LA RECOUVRIRE POUR VAINCRE LA HORDE.

TUILES CHEMIN



PILES APPARITION

À L'AIDE DES CARTES HORDE RASSEMBLÉES, PRÉPAREZ LES PILES APPARITION COMME INDICÉ CI-DESSOUS :



QUAND UNE HORDE AVEC EST DÉTRUITE :

- PICHEZ LA PREMIÈRE CARTE DE LA PILE BLEUE DES HORDES FANTÔMES ET PLACEZ-LA À L'ENDROIT OÙ SE TROUVAIT LA HORDE DÉTRUITE.
- LES HÉROS PRÉSENTS SUR CET EMPLACEMENT SONT OBLIGÉS DE BATTRE EN RETRAITE (C'EST-À-DIRE DE SE DÉPLACER VERS UN EMPLACEMENT INOCCUPÉ ADJACENT).
- LA HORDE N'EST PAS VAINCUE TANT QUE LA HORDE FANTÔME N'EST PAS DÉTRUITE. VOUS GAGNEZ DONC DES DIAMANTS UNIQUEMENT LORSQUE LA TUILE BLEUE DE LA HORDE FANTÔME SERA RETIRÉE.

MISE EN PLACE DE LA CARTE

MÉLANGEZ LES CARTES BLEUES ET PLACEZ-LES EN UNE PILE FACE CACHÉE À LA PORTÉE DE TOUS LES JOUEURS.



1 JOUEUR :



2 JOUEURS :



3 JOUEURS :



4 JOUEURS :





DÉFI D'AIRAIN
LES SOLDATS NE PEUVENT PAS ATTAQUER BLACKBURN.

C'EST BIEN CE QUE NOUS CRAIGNIONS, LES CHEVALIERS DÉCHUS ÉTAIENT L'AVANT-GARDE DE LORD BLACKBURN. L'ANCIEN GRAND GUERRIER A ÉMÉRgé D'UN PORTAIL, ARRACHÉ À SON ESPACE

TEMPOREL, ET IL MENACE, UNE FOIS ENCORE, DE DÉTRUIRE LE ROYAUME. GRÂCE À LA NOUVELLE FORCE DE VOS HÉROS, VOUS ÊTES LE SEUL REMPART ENTRE NOUS ET BLACKBURN.

HÉROS

LES HÉROS PEUVENT CHOISIR LEURS CAPACITÉS SPÉCIALES PARMİ CELLES DOTÉES DE L'ICÔNE SUIVANTE AU DOS : / .

SORTS

LORSQUE L'ÉQUIPE CHOISIT LES SORTS, CHOISISSEZ PARMİ CEUX DOTÉS D'UNE À DEUX ICÔNES PUISSANCE / .

TOURS

UTILISEZ LES TOURS DE NIVEAU 1, 2, 3, 4A ET 4B.

HORDES

VAGUE 0	VAGUE 1	VAGUE 3	VAGUE 4	VAGUE 5	VIDES	LORD BLACKBURN
3x VERTES		2x VERTES				4x CARTES VIE
	4x JALINES		2x JALINES	4x JALINES	2x VIDES	5x CARTES ACTION
3x ROUGES	3x ROUGES			2x ROUGES		1x CARTE DE RÉFÉRENCE

VOUS AUREZ ÉGALEMENT BESOIN DES 6 CARTES HORDE BLEUES AVEC L'ICÔNE FANTÔME AU DOS.

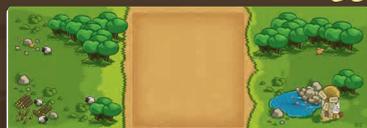
PORTAILS

AUCUN.

TUILES CHEMIN



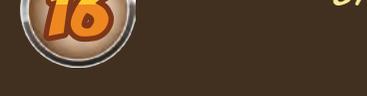
B3



B6



B5



B7



A11



A13



1x1



B12

PILES APPARITION

À L'AIDE DES CARTES HORDE RASSEMBLÉES, PRÉPAREZ LES PILES APPARITION COMME INDIQUÉ CI-DESSOUS :



1



2



3

MÉCANISMES SPÉCIAUX

LES SCÉNARIOS QUI COMPORTENT UN BOSS ONT DES RÈGLES SPÉCIALES POUR LA FIGURINE DU BOSS. CES RÈGLES SONT RÉSUMÉES ICI. LES BOSS AURONT UNE FIGURINE, UNE CARTE DE RÉFÉRENCE, UN DECK BOSS ET UN DECK DE CARTES VIE.



DECK VIE DE BLACKBURN

BLACKBURN DISPOSE DE 4 CARTES VIE. CES CARTES SONT DOTÉES D'UNE IMAGE QUADRILLÉE DE LORD BLACKBURN SUR LE DEVANT, ET DE TEXTE ET D'ICÔNES AU DOS. SUR LE DEVANT, IL Y A UN NUMÉRO DANS LE COIN INFÉRIEUR GAUCHE. POUR PRÉPARER LE DECK VIE, TOURNEZ LES CARTES POUR QUE L'IMAGE DE LORD BLACKBURN SOIT FACE VISIBLE, PUIS EMPILEZ-LES DANS L'ORDRE AFİN QUE LA CARTE NUMÉROTÉE « 1 » SOIT SUR LE DESSUS, « 2 » EN DESSOUS, « 3 » ENCORE EN DESSOUS, ET « 4 » TOUT EN BAS.

VICTOIRE

IL N'Y A PAS DE PORTAIL DANS CE SCÉNARIO. AU LIEU DE CELA, VOUS GAGNEZ LORSQUE VOUS BATTEZ LORD BLACKBURN. LORSQUE LA DERNIÈRE CARTE DE SON DECK VIE EST DÉTRUITE, VOUS GAGNEZ À LA FIN DE CETTE MANCHE.

FIGURINES DE BOSS

- LES HÉROS NE PEUVENT PAS ALLER SUR LE MÊME EMPLACEMENT QU'UNE FIGURINE BOSS.
- SI UNE FIGURINE BOSS ARRIVE À UN EMPLACEMENT OÙ SE TROUVE UN HÉROS, CE HÉROS EST OBLIGÉ DE BATTRE EN RETRAITE (IL DOIT SE DÉPLACER VERS UN EMPLACEMENT ADJACENT INOCCUPÉ, OU RETOURNER SUR SON PLATEAU HÉROS), ET IL SUBIT 1 DÉGÂT.
- LORSQU'UNE FIGURINE BOSS SE DÉPLACE, SI L'EMPLACEMENT SUR LEQUEL ELLE DEVRAIT TERMINER SON DÉPLACEMENT CONTIENT DÉJÀ UNE HORDE, ALORS ELLE SAUTE PAR-DESSUS CET EMPLACEMENT.
- LORSQU'UNE HORDE TERMINE SON DÉPLACEMENT SUR L'EMPLACEMENT D'UNE FIGURINE BOSS, ELLE SAUTE PAR-DESSUS LA FIGURINE BOSS.

ACTIVATION DES BOSS

LES FIGURINES BOSS SONT ACTIVÉES AU COURS DE LA PHASE 4 : AVANCER LES PLATEAUX HORDE, COMME S'IL S'AGISSAIT D'UNE CARTE HORDE. LORSQUE C'EST LE MOMENT D'ACTIVER UNE FIGURINE BOSS, SUIVEZ LES ÉTAPES DÉCRITES SUR LA CARTE DE RÉFÉRENCE DE CE BOSS. POUR EFFECTUER UNE ACTION, PIOCHEZ LA PREMIÈRE CARTE DU DECK BOSS ET EFFECTUEZ LES EFFETS DES ICÔNES ET DU TEXTE AFFICHÉS SUR LA CARTE.

LORSQUE VOUS VOYEZ CETTE ICÔNE, TOUTES LES TOURS ADJACENTES À L'EMPLACEMENT SUR LEQUEL SE TROUVE LORD BLACKBURN SONT REMISES EN RÉSERVE ET DES TOURS INFÉRIEURES D'1 NIVEAU SONT MISES À LEUR PLACE. PAR EXEMPLE, SI UNE TOUR TIREUR D'ÉLITE EXPERT DE NIVEAU 3 ÉTAIT ADJACENTE À BLACKBURN, ELLE RETOURNERAIT DANS RÉSERVE ET UNE TOUR TIREUR D'ÉLITE DE NIVEAU 2 SERAIT MISE À SA PLACE.

LES TOURS DE NIVEAU 1 NE SONT PAS REMPLACÉES, ELLES SONT JUSTE SUPPRIMÉES. S'IL N'Y A PAS ASSEZ DE TOURS DANS LA RÉSERVE POUR RÉTROGRADER UNE TOUR, CELLE-CI N'EST PAS REMPLACÉE, ELLE EST SIMPLEMENT SUPPRIMÉE.

LORSQUE VOUS VOYEZ CETTE ICÔNE, TOUS LES HÉROS ADJACENTS À LORD BLACKBURN SUBISSENT 1 DÉGÂT.

COMBATTRE LES BOSS

LES FIGURINES BOSS SONT DIFFICILES À VAINCRE.

- NI LES HÉROS, NI LES SORTS NE PEUVENT AFFECTER LES BOSS. LES HÉROS NE PEUVENT PAS SE TROUVER SUR LA CARTE VIE DES BOSS, ET DANS LE CAS OÙ UNE CAPACITÉ OU UNE ATTAQUE DE HÉROS DEVRAIT PLACER DES TUILES DÉGÂTS SUR UN BOSS, CES TUILES NE SONT PAS PLACÉES. DE MÊME POUR LES SORTS.
- LORSQU'UNE TOUR ATTAQUE UN BOSS, LES TUILES DÉGÂTS SONT PLACÉES SUR LA CARTE DU DESSUS DU DECK VIE DU BOSS. POUR INFLIGER DES DÉGÂTS AU BOSS, L'ILLUSTRATION DU BOSS SUR LA CARTE VIE DOIT ÊTRE ENTIÈREMENT RECOUVERTE.
- TOUTES LES ATTAQUES DE TOURS CIBLANT UN BOSS SONT CONSIDÉRÉES COMME ÉTANT DOTÉES DE LA MANIPULATION LIBRE.

INFLIGER DES DÉGÂTS AUX BOSS

AU COURS DE LA PHASE 3 : DÉTRUIRE LES PLATEAUX HORDE, VÉRIFIEZ LA PREMIÈRE CARTE DU DECK VIE DU BOSS. SI L'ILLUSTRATION REPRÉSENTANT LE BOSS EST ENTIÈREMENT RECOUVERTE, ALORS LE BOSS SUBIT DES DÉGÂTS. RETIREZ LA CARTE DU DESSUS DU DECK VIE ET RETOURNEZ-LA. AU DOS, IL Y AURA LA DESCRIPTION DES EFFETS DE REPRÉSAILLES DU BOSS. CES EFFETS DOIVENT ÊTRE RÉSOLUS COMME S'IL S'AGISSAIT D'UNE CARTE ACTION. UNE FOIS QUE VOUS AVEZ EFFECTUÉ TOUTS LES EFFETS DE REPRÉSAILLES, REMETTEZ LA CARTE DANS LA BOÎTE DE JEU.

MISE EN PLACE DE LA CARTE

PLACEZ LA FIGURINE DE LORD BLACKBURN ICI.

A11

DECK DE HORDES FANTÔMES

B7

B5

B3

B12

1x1

A13

B6

DECK ACTION DE BLACKBURN : MÉLANGEZ LES 5 CARTES ACTIONS ET PLACEZ-LES DANS EN PILE FACE CACHÉE.

DECK VIE DE BLACKBURN

1 JOUEUR :

7x

3x

2x

3

2 JOUEURS :

6x

3x

2x

3

3 JOUEURS :

2x

2x

1x

3

4 JOUEURS :

4x

1x

1x

3



DÉFI D'AIRAIN

LORSQU'UNE DÉFRICHEUSE APPARAÎT, ELLE VOUS EMPÊCHE D'UTILISER LES SITES DE CONSTRUCTION ADJACENTS PENDANT UNE MANCHE.

LES ENNEMIS AUXQUELS NOUS AVONS ÉTÉ CONFRONTÉS ARRIVENT AU ROYAUME DEPUIS DIFFÉRENTS ENDROITS ET MOMENTS. LES PORTAILS, D'APRÈS L'HYPOTHÈSE DE NOS MAGICIENS, SONT

LA CRÉATION D'UNE PUISSANTE MAGE DU TEMPS. SI NOUS CONTINUONS DE FERMER LES PORTAILS, NOUS CONTINUERONS DE DIMINUER LA PUISSANCE DE CETTE MAGE.

HÉROS

LES HÉROS PEUVENT CHOISIR LEURS CAPACITÉS SPÉCIALES PARMİ CELLES DOTÉES DE L'ICÔNE SUIVANTE AU DOS : / .

SORTS

LORSQUE L'ÉQUIPE CHOISIT LES SORTS, CHOISISSEZ PARMİ CEUX DOTÉS D'UNE À DEUX ICÔNES PUISSANCE / .

TOURS

UTILISEZ LES TOURS DE NIVEAU 1, 2, 3, 4A ET 4B.

HORDES

VAGUE 0	VAGUE 1	VAGUE 2	VAGUE 3	VAGUE 4	VAGUE 6
2x VERTES	3x VERTES	2x VERTES			
	1x JALINE	2x JALINES	2x JALINES	1x JALINE (PAS POUR 1 JOUEUR)	3x JALINES
	2x ROUGES		2x ROUGES		

PORTAILS



TUILES CHEMIN



PILES APPARITION

À L'AIDE DES CARTES HORDE RASSEMBLÉES, PRÉPAREZ LES PILES APPARITION COMME INDICÉ CI-DESSOUS :

HAUT DE LA PILE APPARITION



BAS DE LA PILE APPARITION

MÉCANISMES SPÉCIAUX

DANS CE SCÉNARIO, VOUS RENCONTREREZ DES ENNEMIS POSSÉDANT LA NOUVELLE CAPACITÉ SUIVANTE :



DÉFRICHEUSES

LES HORDES DÉFRICHEUSES CRÉENT UN NOUVEAU CHEMIN LORSQU'ELLES APPARAÎSENT. CELA PERMETTRA À UN POINT D'APPARITION BLOQUÉ DE COMMENCER À ENVOYER DES HORDES EN DIRECTION DU ROYAUME. LA DÉFRICHEUSE CRÉERA UN NOUVEAU CHEMIN EN FONCTION D'UNE RANGÉE D'ICÔNES SUR LA CARTE HORDE. NOTEZ QUE CES ICÔNES SONT SUR UN FOND ROUGE ET QUE LES TUILES DÉGÂTS, HÉROS ET SOLDATS NE PEUVENT DONC PAS ÊTRE PLACÉES DESSUS, ET QU'ELLES N'ONT PAS BESOIN D'ÊTRE RECOUVERTES POUR QUE LA HORDE SOIT VAINCUE.

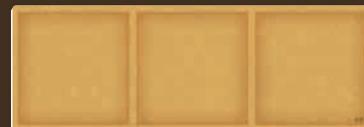
LORSQU'UNE DÉFRICHEUSE APPARAÎT, PROCÉDEZ COMME SUIT :

CERCHEZ DANS LA ZONE DE JEU UNE CARTE FRICHES CORRESPONDANT À LA CARACTÉRISTIQUE LA PLUS À GAUCHE DANS LA CASE ROUGE. SI ELLE N'EST PAS EN JEU, CERCHEZ CELLE DU MILIEU, ET ENFIN CELLE DE DROITE SI AUCUNE DES DEUX AUTRES N'EST EN JEU.

RETIREZ DU JEU LA CARTE CORRESPONDANT À LA CARACTÉRISTIQUE IDENTIFIÉE. CELA PERMETTRA À UN POINT D'APPARITION QUE VOUS AVEZ MIS EN PLACE MAIS QUI N'AVAIT PAS ACCÈS AU CHEMIN D'OBTENIR CET ACCÈS.

LA DÉFRICHEUSE EST EN SUITE PLACÉE SUR LE PLATEAU COMME SI ELLE ÉTAIT APPARUE AU POINT D'APPARITION QUI VIENT D'ÊTRE OUVERT.

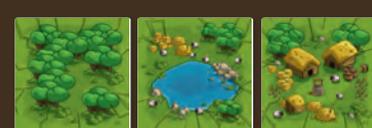
NOTE : CE POINT D'APPARITION NE FAIT PAS APPARAÎTRE DE HORDE AU COURS DE LA MANCHE OÙ SON CHEMIN EST OUVERT.



B8

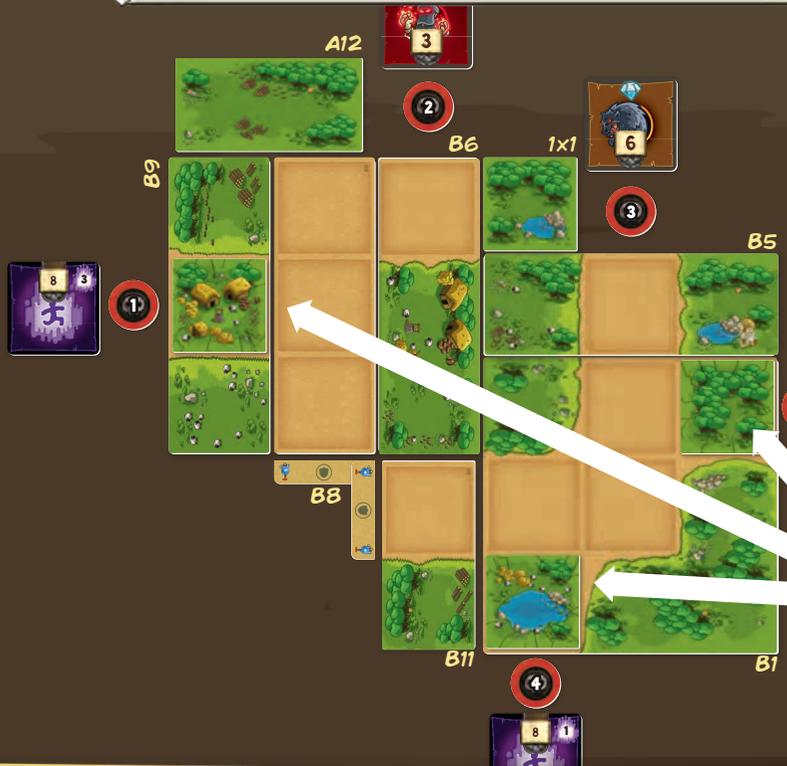


B9



3 TUILES FRICHES

MISE EN PLACE DE LA CARTE



LES CARTES FRICHES (LAC, FORÊT ET HUTTES) SONT PLACÉES SUR LE CHEMIN. ELLES BLOQUENT LES POINTS D'APPARITION ADJACENTS.

LES POINTS D'APPARITION NE FERONT APPARAÎTRE DE HORDES QUE LORSQUE LA CARTE FRICHES AURA ÉTÉ RETIRÉE.

1 JOUEUR :

- 9x
- 3x
- 2x

2 JOUEURS :

- 5x
- 3x
- 2x

3 JOUEURS :

- 1x
- 2x
- 1x

4 JOUEURS :

- 3x
- 1x
- 1x

VOUS AVEZ BIEN COMBATTU LES HORDES DE LA MÉCHANTE MAGE DU TEMPS. TANDIS QUE CHAQUE VICTOIRE EST SUIVIE DE L'APPARITION DE NOUVEAUX ENNEMIS, VOUS ÊTES SÛRS QUE VOUS ALLEZ FINIR PAR ATTIRER LES MAGES DU TEMPS EN PERSONNE

SI VOUS CONTINUEZ À ENCHAÎNER LES VICTOIRES, VOUS AVEZ TOUTE LA PUISSANCE DU ROYAUME À VOTRE DISPOSITION. ARRÊTEZ CETTE DERNIÈRE MENACE, COMME VOUS L'AVEZ DÉJÀ FAIT POUR BIEN D'AUTRES !

HÉROS

LES HÉROS PEUVENT CHOISIR LEURS CAPACITÉS SPÉCIALES PARMİ CELLES DOTÉES DE L'ICÔNE SUIVANTE AU DOS :  / .

SORTS

LORSQUE L'ÉQUIPE CHOISIT LES SORTS, CHOISISSEZ PARMİ CEUX DOTÉS D'UNE À DEUX ICÔNES PUISSANCE  / .

TOURS

UTILISEZ LES TOURS DE NIVEAU 1, 2, 3, 4A ET 4B.

HORDES

VAGUE 0	VAGUE 1	VAGUE 3	VAGUE 4	VAGUE 6	VAGUE 7
1x VERTE	2x VERTES	1x VERTE	2x VERTES	1x VERTE	3x VERTES
2x JAUNES	2x JAUNES		2x JAUNES		3x JAUNES
	3x ROUGES	1x ROUGE	1x ROUGE		

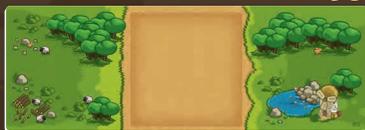
PORTAILS



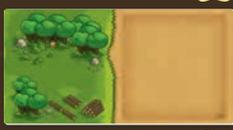
TUILES CHEMIN



B6



B5



B11



A3



A12

1 CARTE FRICHES

PILES APPARITION

À L'AIDE DES CARTES HORDE RASSEMBLÉES, PRÉPAREZ LES PILES APPARITION COMME INDICÉ CI-DESSOUS :

HAUT DE LA PILE APPARITION



BAS DE LA PILE APPARITION



2



3

MÉCANISMES SPÉCIAUX

DANS CE SCÉNARIO, VOUS RENCONTREREZ DES ENNEMIS POSSÉDANT LA NOUVELLE CAPACITÉ SUIVANTE :



HORDES VOLANTES

L'ICÔNE VOL A UN FOND ROUGE, ET LES TUILES DÉGÂTS, LES SOLDATS ET LES HÉROS NE PEUVENT DONC PAS LA RECOUVRIR. CELA SIGNIFIE ÉGALEMENT QUE VOUS N'AVEZ PAS BESOIN DE LA RECOUVRIR POUR VAINCRE LA HORDE.

LORSQU'UNE HORDE VOLANTE SE DÉPLACE :

- AVANT SON DÉPLACEMENT, LES SOLDATS QUI SE TROUVENT DESSUS SONT RETIRÉS ET LES HÉROS DOIVENT SE DÉPLACER VERS UN EMPLACEMENT ADJACENT VIDE.
- S'IL Y A UNE HORDE À L'EMPLACEMENT OÙ LA HORDE VOLANTE DOIT TERMINER SON DÉPLACEMENT, ELLE NE SAUTE PAS PAR-DESSUS. AU LIEU DE CELA, PLACEZ LA HORDE VOLANTE SUR LA HORDE QUI SE TROUVE DÉJÀ LÀ. S'IL Y A DÉJÀ UNE HORDE VOLANTE SUR LA PREMIÈRE HORDE, ALORS CELLE QUI SE DÉPLACE SAUTE PAR-DESSUS (IL NE PEUT PAS Y AVOIR PLUS DE 2 HORDES SUR UNE PILE).

LORSQU'UNE PILE DE HORDES EST ACTIVÉE, LA HORDE SUR LE DESSUS DE LA PILE EST ACTIVÉE EN PREMIER. PUIS, UNE FOIS QU'ELLE A EFFECTUÉ SON DÉPLACEMENT, ACTIVEZ LA HORDE QUI ÉTAIT EN DESSOUS.

LORSQUE LA HORDE QUI SE TROUVE SUR LE DESSUS D'UNE PILE EST DÉTRUITE, S'IL Y A DES HÉROS DESSUS, APRÈS AVOIR SUBI 1 DÉGÂT POUR LA DESTRUCTION DE LA HORDE, CES HÉROS SONT OBLIGÉS DE BATTRE EN RETRAITE (C'EST-À-DIRE DE SE DÉPLACER VERS UN EMPLACEMENT ADJACENT VIDE).

MISE EN PLACE DE LA CARTE



1 JOUEUR :

7x 3x 2x

2 JOUEURS :

5x 3x 2x

3 JOUEURS :

1x 2x 1x

4 JOUEURS :

3x 1x 1x



DÉFI D'AIRAIN

LES TUILES PORTAIL DOIVENT ÊTRE PLACÉES DE TELLE SORTE QU'ELLES NE RECOUVRENT AUCUN ENNEMI, SI POSSIBLE.

LA MAGE DU TEMPS EST APPARUE... DEUX FOIS ! ENFIN, VOUS AVEZ DÉTRUIT SUFFISAMMENT DE PORTAILS POUR LA FAIRE VENIR AFIN QU'ELLE VOUS AFFRONTÉ ELLE-MÊME. C'EST VOTRE CHANCE DE METTRE FIN À CETTE MENACE POUR LE ROYAUME... CE QUI EST

INATTENDU, C'EST QU'ELLE EST ARRIVÉE ELLE-MÊME COMME SOUTIEN ! ELLE EST LÀ, À LA FOIS DANS LE PASSÉ ET DANS LE PRÉSENT. SI ELLES TROUVENT UN MOYEN DE COMBINER LEUR POUVOIR ET D'ACHEVER LE BÂTON DU TEMPS, ALORS LE ROYAUME SERA PERDU...

HÉROS

LES HÉROS PEUVENT CHOISIR LEURS CAPACITÉS SPÉCIALES PARMİ CELLES DOTÉES DE L'ICÔNE SUIVANTE AU DOS : / .

SORTS

LORSQUE L'ÉQUIPE CHOISIT LES SORTS, CHOISISSEZ PARMİ CEUX DOTÉS D'UNE À DEUX ICÔNES PUISSANCE / . DE PLUS, L'ÉQUIPE PREND AUSSI PERLE DE DISTORSION TEMPORELLE (CE SORT N'EST PAS PRIS EN COMPTE DANS LA LIMITE DU NOMBRE DE SORTS).

TOURS

UTILISEZ LES TOURS DE NIVEAU 1, 2, 3, 4A ET 4B.

HORDES

VAGUE 0	VAGUE 1	VAGUE 2	VAGUE 3
5x VERTES	4x VERTES	2x VERTES	2x VERTES
2x JAUNES	3x JAUNES	1x JAUNE	2x JAUNES
	4x ROUGES	1x ROUGE	1x ROUGE
VAGUE 4	VAGUE 5	VAGUE 7	
2x VERTES	2x JAUNES (MISES DE CÔTÉ)	3x JAUNES	

VOUS AUREZ ÉGALEMENT BESOIN DES 6 CARTES HORDE BLEUES AVEC L'ICÔNE FANTÔME AU DOS, DE 3 HORDES VIDES ET DES CARTES MAGE DU TEMPS :

- 3x CARTES VIE VIEILLE MAGE DU TEMPS
- 3x CARTES VIE JEUNE MAGE DU TEMPS
- 1x CARTE CONDITION SPÉCIALE BLEUE
- 1x CARTE DE RÉFÉRENCE MAGE DU TEMPS

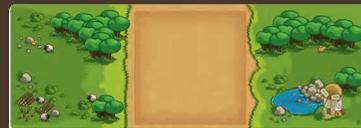
PORTAILS

AUCUN.

TUILES CHEMIN



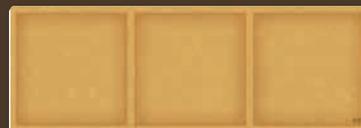
B6



B5



A7



B8



B9



B10



LAC

A11



HUTTES

A12



1x1



B1



B3



A13



PILES APPARITION

À L'AIDE DES CARTES HORDE RASSEMBLÉES, PRÉPAREZ LES PILES APPARITION COMME INDIQUÉ CI-DESSOUS :

HAUT DE LA PILE APPARITION



VICTOIRE

IL N'Y A PAS DE PORTAILS DANS CE SCÉNARIO. AU LIEU DE CELA, VOUS GAGNEZ LORSQUE VOUS BATTEZ LES MAGES DU TEMPS. LORSQUE LES 3 CARTES DE LEURS DEUX PILES VIE SONT DÉTRUITES, VOUS GAGNEZ À LA FIN DE CETTE MANCHE.

MÉCANISMES SPÉCIAUX

FIGURINES BOSS

- LES HÉROS NE PEUVENT PAS ALLER SUR LE MÊME EMPLACEMENT QU'UNE FIGURINE BOSS.
- SI UNE FIGURINE BOSS ARRIVE SUR UN EMPLACEMENT OÙ SE TROUVE UN HÉROS, CE HÉROS EST OBLIGÉ DE BATTRE EN RETRAITE (IL DOIT SE DÉPLACER VERS UN EMPLACEMENT ADJACENT INOCCUPÉ OU RETOURNER SUR SON PLATEAU HÉROS) ET IL SUBIT 1 DÉGÂT.
- LORSQU'UNE FIGURINE BOSS SE DÉPLACE, SI L'EMPLACEMENT SUR LEQUEL ELLE DEVRAIT ARRIVER CONTIENT DÉJÀ UNE HORDE, ALORS ELLE SAUTE PAR-DESSUS CET EMPLACEMENT.
- LORSQU'UNE HORDE ARRIVE SUR L'EMPLACEMENT D'UNE FIGURINE BOSS, ELLE SAUTE PAR-DESSUS LA FIGURINE BOSS.
- SI UNE MAGE DU TEMPS ARRIVE SUR UN EMPLACEMENT OÙ SE TROUVE UNE TOUR, CETTE TOUR EST REMISE DANS LA RÉSERVE.

ACTIVATION DES MAGES DU TEMPS

LES MAGES DU TEMPS SONT ACTIVÉES APRÈS LE DÉPLACEMENT DES HORDES ET AVANT QUE LES HÉROS NE RÉCUPÈRENT LEURS CARTES TOUR. ASSUREZ-VOUS DE SUIVRE LA CARTE DE RÉFÉRENCE MAGE DU TEMPS PLUTÔT QUE LES INDICATIONS DE SÉQUENCE DE JEU QUI SE TROUVENT SUR LES PLATEAUX HÉROS.

LES MAGES DU TEMPS DISPOSENT DE DEUX TUILLES PORTAIL 1x3.

SI CES TUILLES SONT SUR UNE HORDE, CETTE HORDE EST TRAITÉE COMME S'IL S'AGISSAIT D'UN PORTAIL. AUTREMENT DIT :

- LA HORDE NE PEUT PAS ÊTRE AFFECTÉE PAR LES SORTS OU LES HÉROS.
- UNE FOIS QU'UNE TOUR A PLACÉ AU MOINS UNE TUILLE DÉGÂTS SUR UNE HORDE PORTAIL, RETOURNEZ CETTE TOUR. CETTE TOUR SERA REMISE DANS LA RÉSERVE LORS DE LA PHASE OÙ LES TOURS SONT RÉCUPÉRÉES.



NOTE : VOUS GAGNEZ TOUT DE MÊME LES DIAMANTS INDICQUÉS AU DOS DE LA CARTE LORSQUE VOUS DÉTRUISEZ CES PORTAILS.

LORSQUE LES MAGES DU TEMPS SONT ACTIVÉES, VÉRIFIEZ D'ABORD S'IL Y A 2 PORTAILS EN JEU. SI CE N'EST PAS LE CAS, ALORS VOUS DEVEZ TENTER DE PLACER DES TUILLES PORTAIL SUR LES HORDES JUSQU'À CE QUE VOUS AYEZ CRÉÉ 2 PORTAILS, OU JUSQU'À CE QU'IL NE SOIT PLUS POSSIBLE DE PLACER D'AUTRES TUILLES PORTAIL.

POUR PLACER UNE TUILLE PORTAIL SUR UNE CARTE HORDE, LES CONDITIONS SUIVANTES DOIVENT ÊTRE REMPLIES :

- IL NE PEUT PAS S'AGIR D'UN PORTAIL
- LA HORDE NE PEUT PAS AVOIR DE HÉROS DESSUS
- LA TUILLE DOIT ÊTRE PLACÉE DE TELLE SORTE QUE LA HORDE NE SOIT PAS DÉTRUITE PAR SON POSITIONNEMENT (ÉTANT DONNÉ QUE LA TUILLE PORTAIL EST COMME UNE TUILLE DÉGÂTS, ELLE PEUT RECOUVRIR DES ENNEMIS, ET PEUT AINSI AIDER LES HÉROS À VAINCRE LA PLATEAU HORDE SUR LEQUEL ELLE EST PLACÉE !)

SI AUCUNE TUILLE PORTAIL N'EST PLACÉE, CE QUI PEUT SE PRODUIRE S'IL Y A 2 PORTAILS EN JEU OU S'IL N'Y A PAS DE PLACEMENT AUTORISÉ POUR UNE TUILLE PORTAIL, ALORS LES DEUX FIGURINES DE LA MAGE DU TEMPS SE DÉPLACENT D'UN EMPLACEMENT SUPPLÉMENTAIRE. LORSQU'UNE MAGE DU TEMPS SE DÉPLACE, ELLE SE DÉPLACE D'UNE CASE EN DIRECTION DU SITE DE CONSTRUCTION BLANC (VOIR LES FLÈCHES SUR LE SCHEMA DE MISE EN PLACE). N'OUBLIEZ PAS QUE LES DÉPLACEMENTS DES BOSS NE PEUVENT PAS ÊTRE EMPÊCHÉS PAR DES SOLDATS. AVANT QUE LES MAGES DU TEMPS NE SE DÉPLACENT, COMMENCEZ PAR RETIRER TOUS LES SOLDATS DE LEURS CARTES VIE.

PRENEZ NOTE DU TEXTE SUR LA CARTE CONDITION SPÉCIALE !

COMBATTRE LES BOSS

LES FIGURINES BOSS SONT DIFFICILES À VAINCRE.

- NI LES HÉROS, NI LES SORTS NE PEUVENT AFFECTER LES BOSS. LES HÉROS NE PEUVENT PAS SE TROUVER SUR LEUR CARTE VIE, ET DANS LE CAS OÙ UNE CAPACITÉ OU UNE ATTAQUE DE HÉROS DEVRAIT PLACER DES TUILLES DÉGÂTS SUR UN BOSS, CES TUILLES NE SONT PAS PLACÉES. DE MÊME POUR LES SORTS.
- LORSQU'UNE TOUR ATTAQUE UN BOSS, LES TUILLES DÉGÂTS SONT PLACÉES SUR LA CARTE DU DESSUS DE LA PILE VIE DU BOSS. POUR INFLIGER DES DÉGÂTS AU BOSS, L'ILLUSTRATION DU BOSS SUR LA CARTE VIE DOIT ÊTRE ENTièrement RECOUVERTE.
- TOUTES LES ATTAQUES DE TOURS CIBLANT UN BOSS SONT CONSIDÉRÉES COMME ÉTANT DOTÉES DE

INFLIGER DES DÉGÂTS AUX BOSS

AU COURS DE LA PHASE 3 : DÉTRUIRE LES PLATEAUX HORDE, VÉRIFIEZ LA CARTE DU DESSUS DU DECK VIE DU BOSS. SI L'ILLUSTRATION REPRÉSENTANT LE BOSS EST ENTièrement RECOUVERTE, ALORS LE BOSS SUBIT DES DÉGÂTS. RETIREZ LA CARTE DU DESSUS DU DECK VIE ET RETOURNEZ-LA. AU DOS, IL Y AURA LA DESCRIPTION DES EFFETS DE REPRÉSAILLES DU BOSS. CES EFFETS DOIVENT ÊTRE RÉSOUS comme S'IL S'AGISSAIT D'UNE CARTE ACTION (VOIR CARTE DE RÉFÉRENCE). UNE FOIS QUE VOUS AVEZ EFFECTUÉ TOUTS LES EFFETS DE REPRÉSAILLES, REMETTEZ LA CARTE DANS LA BOÎTE DE JEU.

CONDITION SPÉCIALE

LA CARTE CONDITION SPÉCIALE EXPLIQUE LE RESTE DES RÈGLES DU SCÉNARIO AU VERSO. PENDANT LA MISE EN PLACE, PLACEZ LA CARTE DU CÔTÉ DE LA SPIRALE, COMME INDIQUÉ. LISEZ LES INSTRUCTIONS SUR LE CÔTÉ SPIRALE DE LA CARTE. NE REGARDEZ PAS LE DOS DE LA CARTE JUSQU'À CE QUE LES DEUX MAGES DU TEMPS SE TROUVENT SUR LE SITE DE CONSTRUCTION BLANC. QUAND ELLES S'Y TROUVENT, RETOURNEZ LA CARTE CONDITION SPÉCIALE ET SUIVEZ LES INSTRUCTIONS INDIQUÉES.



MISE EN PLACE DE LA CARTE

DECK HORDE FANTÔME

LES 2 HORDES 5-JAINES POURRONT ÊTRE UTILISÉES ULTÉRIEUREMENT.

CARTE CONDITION SPÉCIALE (CÔTÉ SPIRALE VISIBLE)



DECK VIE DE LA JELINE MAGE DU TEMPS

PRÉPAREZ LE DECK DE TELLE FAÇON QUE LES IMAGES SOIENT VISIBLES, AVEC LA CARTE « 1 » SUR LE DESSUS, « 2 » EN DESSOUS, ET « 3 » TOUT EN BAS.



RÉFÉRENCE DE TOUR DE LA MAGE DU TEMPS



DEUX TUILES PORTAIL

DECK VIE DE LA VIEILLE MAGE DU TEMPS

PRÉPAREZ LE DECK DE TELLE FAÇON QUE LES IMAGES SOIENT VISIBLES, AVEC LA CARTE « 1 » SUR LE DESSUS, « 2 » EN DESSOUS, ET « 3 » TOUT EN BAS.

1 JOUEUR :

9x



3x



2x



TEMPÊTE DE PORTAIL

ENTRE 2 ET 4 JOUEURS PEUVENT JOUER À TEMPÊTE DE PORTAIL, IL N'Y A PAS DE CONFIGURATION DE JEU SOLO PRÉVUE.

DIFFICULTÉ

VOUS POUVEZ JOUER À TEMPÊTE DE PORTAIL EN UTILISANT L'UN DES PARAMÈTRES DE DIFFICULTÉ STANDARD (1 ÉTOILE, 2 ÉTOILES, 3 ÉTOILES OU HÉROÏQUE). IL N'Y A PAS DE RÈGLES DE DÉFI D'AIRAIN POUR TEMPÊTE DE PORTAIL.

RÈGLES SPÉCIALES TEMPÊTE DE PORTAIL

LORSQUE CES RÈGLES SONT EN CONTRADICTION AVEC LES RÈGLES PRÉCÉDEMMENT EXPLIQUÉES, CES RÈGLES SPÉCIALES SONT PRIORITAIRES LORSQUE VOUS JOUEZ À TEMPÊTE DE PORTAIL.

VICTOIRE ET DÉFAITE

TEMPÊTE DE PORTAIL COMPORTE DEUX BOSS. VOUS GAGNEZ CE SCÉNARIO LORSQUE VOUS BATTEZ LES DEUX. SI VOUS AVEZ BATTU LES DEUX BOSS, VOUS GAGNEZ À LA FIN DE LA MANCHE SI LE ROYAUME SURVIT.

VOUS PERDEZ SI LE ROYAUME N'A PLUS DE CŒURS, OU SI L'UN DES BOSS ATTEINT LE ROYAUME.

HÉROS

LES HÉROS PEUVENT CHOISIR DES CAPACITÉS PARMİ CELLES DOTÉES DES ICÔNES SUIVANTES  / .

SORTS

LORSQUE L'ÉQUIPE CHOISIT LES SORTS, CHOISISSEZ PARMİ CEUX DOTÉS D'UNE À DEUX ICÔNES PUISSANCE  / .

TOURS

UTILISEZ LES TOURS DE NIVEAU 1, 2, 3, 4A ET 4B.

HORDES

TEMPÊTE DE PORTAIL EST UN MODE DE JEU REJOUABLE AVEC UNE MISE EN PLACE SEMI-ALÉATOIRE. POUR PRÉPARER LES HORDES, VOUS DEVEZ D'ABORD LES REGROUPER. LES GROUPES DE HORDES DANS LE JEU DE BASE SONT LES SUIVANTS :

GROUPE A	GROUPE B	GROUPE C	GROUPE D
VAGUE 0 JALINE	VAGUE 1 JALINE	VAGUE 0 ROUGE	VAGUE 1 ROUGE
VAGUE 1 VERTÉ	VAGUE 2 JALINE	VAGUE 3 ROUGE	VAGUE 2 ROUGE
VAGUE 2 VERTÉ	VAGUE 3 JALINE	VAGUE 4 ROUGE	VAGUE 4 JALINE
VAGUE 3 VERTÉ	VAGUE 7 VERTÉ	VAGUE 5 JALINE	VAGUE 5 ROUGE
VAGUE 4 VERTÉ		VAGUE 7 JALINE	

LES MAGES DU TEMPS ONT ÉTÉ VAINQUES, MAIS LES DÉGÂTS QU'ELLES ONT CAUSÉS SONT DURABLES. DES TEMPÊTES DE DISTORSION DE L'ESPACE-TEMPS SONT APPARUES DANS TOUT LE ROYAUME. À VOUS DE FAIRE EN SORTE QUE LE ROYAUME PUISSE RÉSISTER À CES TEMPÊTES !

APRÈS AVOIR REGROUPÉ LES HORDES, MÉLANGEZ TOUTES LES CARTES DE CHAQUE GROUPE POUR CRÉER 4 DECKS HORDES, UN POUR CHAQUE LETTRE DE GROUPE. ENSUITE, SÉLECTIONNEZ DES HORDES AU HASARD EN SUIVANT LES INDICATIONS CI-DESSOUS :

6 HORDES DU GROUPE A	2 HORDES VIDES
5 HORDES DU GROUPE B	3 VAGUE 0 VERTES
6 HORDES DU GROUPE C	1 VAGUE 6 VERTÉ
6 HORDES DU GROUPE D	1 VAGUE 6 JALINE

LES HORDES VAGUE 0 VERTES, LES CARTES HORDES VIDES ET LES HORDES VAGUE 6 VERTES ET JALINES FONT PARTIE DU GROUPE S PARCE QU'ELLE NE SONT UTILISÉES QUE LORS DE LA MISE EN PLACE.

LES CARTES HORDE RESTANTES DOIVENT ÊTRE REMISES DANS LA BOÎTE SANS ÊTRE REGARDÉES.

VOUS AUREZ ÉGALEMENT BESOIN DES CARTES TEMPÊTE COUP DU SORT ET DES 2 CARTES TEMPÊTE DE PORTAIL CORRESPONDANT À CHAQUE BOSS DU JEU (1 CARTE VIE AVEC L'ILLUSTRATION ENTIÈREMENT QUADRILLÉE DU BOSS D'UN CÔTÉ ET 1 CARTE DE RÉFÉRENCE ACTION POUR CE BOSS).



MÉLANGEZ LES CARTES COUP DU SORT ET CHOISISSEZ-EN 5 AU HASARD.

IL Y A 3 JEUX DE CARTES BOSS DANS LE JEU DE BASE (LORD BLACKBURN, JEUNE MAGE DU TEMPS ET VIEILLE MAGE DU TEMPS). MÉLANGEZ ENSEMBLE LES CARTES VIE DE BOSS (ELLES ONT TOUTES LA MÊME ILLUSTRATION TEMPÊTE DE PORTAIL AU DOS). PUIS, CHOISISSEZ-EN 2 AU HASARD.

REMETTEZ LES CARTES COUP DU SORT ET LES CARTES VIE DE BOSS RESTANTES DANS LA BOÎTE SANS LES REGARDER. GARDEZ LES CARTES DE RÉFÉRENCE ACTION DES BOSS À PORTÉE, CAR VOUS EN AUREZ BESOIN DE 2, ET VOUS NE SAUREZ PAS LESQUELLES JUSQU'À CE QUE LES BOSS APPARAISSENT !

PILES APPARITION ET TEMPÊTE

À L'AIDE DES CARTES RASSEMBLÉES, PRÉPAREZ LES PILES APPARITION COMME INDICUÉ CI-DESSOUS :

HAUT DE LA PILE APPARITION

GROUPE A	GROUPE A	GROUPE A	GROUPE B	GROUPE A
BOSS	GROUPE A	GROUPE B	GROUPE C	GROUPE A
GROUPE B	GROUPE B	GROUPE C	VIDE	GROUPE B
GROUPE C	BOSS		GROUPE D	VIDE
GROUPE C	GROUPE C		GROUPE D	GROUPE C
GROUPE D	GROUPE D			
GROUPE D	GROUPE D			



BAS DE LA PILE APPARITION

COUP DU SORT

COUP DU SORT

6 JALINES

COUP DU SORT

COUP DU SORT

COUP DU SORT



MÉCANISMES SPÉCIAUX

CARTES TEMPÊTE COUP DU SORT

PENDANT LA PHASE 1 : APPARITION DE NOUVELLES HORDES, LA PILE APPARITION PORTANT LE PREMIER NUMÉRO EST LE DECK TEMPÊTE. CELA FONCTIONNE COMME N'IMPORTE QUELLE AUTRE PILE APPARITION, VOUS PIOCHEZ LA PREMIÈRE CARTE ET VOUS LA JOUEZ EN FONCTION DE CE QU'ELLE INDIQUE.

S'IL S'AGIT DE LA CARTE VAGUE 6 JAUNE, PLACEZ-LA SUR LA CARTE EN SUIVANT LES RÈGLES DES HORDES DÉPRICHEUSES.

S'IL S'AGIT D'UNE CARTE COUP DU SORT, SUIVEZ LES INSTRUCTIONS SUR LA CARTE, PUIS REMETTEZ-LA DANS LA BOÎTE DU JEU. LES EFFETS DES CARTES COUP DU SORT SONT DÉCRITS DANS L'ANNEXE À LA PAGE 28.

APPARITION DES BOSS

LES PILES APPARITION 2 ET 3 COMPORTENT CHAQUE UNE CARTE VIE DE BOSS. LORSQUE VOUS RÉVÉLEZ CETTE CARTE :

- 1 PLACEZ LA CARTE VIE PRÈS DE LA SORTIE DU CHEMIN ET PRENEZ LA FIGURINE BOSS ET LA CARTE DE RÉFÉRENCE TEMPÊTE DE PORTAIL CORRESPONDANTES.
- 2 LISEZ LA CARTE DE RÉFÉRENCE POUR VOUS RAPPELER LA FAÇON DONT CE BOSS AFFECTE LE JEU, PUIS PLACEZ LA CARTE DE RÉFÉRENCE À CÔTÉ DE SA CARTE VIE.
- 3 PLACEZ LA FIGURINE BOSS SUR L'EMPLACEMENT À CÔTÉ DE SA PILE APPARITION.

LES BOSS

DANS TEMPÊTE DE PORTAIL, LES BOSS N'ONT QU'UNE SEULE CARTE POUR LEUR VIE. POUR VAINCRE UN BOSS, VOUS DEVEZ RECOUVRIR L'ILLUSTRATION SUR SA CARTE VIE. LES RÈGLES S'APPLIQUANT AUX BOSS SONT LES MÊMES QUE DANS LES SCÉNARIOS, AVEC LES AJUSTEMENTS SUIVANTS :

CHAQUE BOSS A UNE CARTE DE RÉFÉRENCE SPÉCIALE POUR TEMPÊTE DE PORTAIL. RÉFÉREZ-VOUS À CETTE CARTE POUR VOIR COMMENT LE BOSS REND LE JEU PLUS DIFFICILE. LES EFFETS DES BOSS DANS TEMPÊTE DE PORTAIL SONT DÉCRITS EN DÉTAIL DANS L'ANNEXE À LA PAGE 28.

MISE EN PLACE DE LA CARTE

A12 A11 A1

2 1 3

88 1 B2

A13

DECK TEMPÊTE 1

Laissez de la place pour les cartes Vie et cartes de référence des Boss

2 JOUEURS :

5x

3x

2x

3 JOUEURS :

1x

2x

1x

4 JOUEURS :

3x

1x

1x

ANNEXE TEMPÊTE DE PORTAIL

LES BOSS

JELINE MAGE

UNE FOIS QUE TOUS LES HORDES ONT AVANCÉ, SI LA JELINE MAGE DU TEMPS EST EN JEU, VÉRIFIEZ S'IL Y A 2 PORTAILS EN JEU. SI CE N'EST PAS LE CAS, ALORS VOUS DEVEZ TENTER DE PLACER UNE TUILE PORTAIL SUR UNE HORDE JUSQU'À CE QUE VOUS EN PLACIEZ UNE, OU QU'IL N'Y AIT PAS D'EMPLACEMENT AUTORISÉ POUR LE FAIRE. S'IL Y A PLUSIEURS HORDES SUR LESQUELLES VOUS ÊTES AUTORISÉS À PLACER UNE TUILE PORTAIL, L'ÉQUIPE DÉCIDE SUR QUELLE HORDE ELLE EST PLACÉE.

POUR PLACER UNE TUILE PORTAIL SUR UNE CARTE HORDE, LES CONDITIONS SUIVANTES DOIVENT ÊTRE REMPLIES :

- IL NE PEUT PAS S'AGIR D'UN PORTAIL
- LA HORDE NE PEUT PAS AVOIR DE HÉROS DESSUS
- LA TUILE DOIT ÊTRE PLACÉE DE TELLE SORTE QUE LA HORDE NE SOIT PAS DÉTRUITE PAR SON POSITIONNEMENT (ÉTANT DONNÉ QUE LA TUILE PORTAIL EST COMME UNE TUILE DÉGÂTS, ELLE PEUT RECOUVRIR DES ENNEMIS, ET PEUT AINSI AIDER LES HÉROS À VAINCRE LA PLATEAU HORDE SUR LEQUEL ELLE EST PLACÉE !)

LA CARTE HORDE SUR LAQUELLE VOUS PLACEZ LA TUILE PORTAIL DEVIENT UNE HORDE PORTAIL.

VIETILLE MAGE

AVANT DE DÉPLACER LA VIETILLE MAGE DU TEMPS, ET QUAND ELLE EST DÉTRUITE : L'ÉQUIPE CHOISIT UNE TOUR SUR UN SITE DE CONSTRUCTION QUI LUI ÉTAIT ADJACENT, ET LA REMET DANS LA RÉSERVE. S'IL N'Y A PAS DE TOUR ADJACENTE, CELA N'A AUCUN EFFET.

BLACKBURN

AVANT DE DÉPLACER LORD BLACKBURN ET QUAND IL EST DÉTRUIT : RÉTROGRADEZ D'UN NIVEAU CHAQUE TOUR QUI SE TROUVE SUR UN SITE DE CONSTRUCTION ADJACENT À LORD BLACKBURN. COMMENCEZ PAR REMETTRE LES TOURS DE NIVEAU 1 DANS LA RÉSERVE, PUIS RÉTROGRADEZ D'UN NIVEAU LES TOURS DE NIVEAU 2, PUIS CELLES DE NIVEAU 3, ET ENFIN CELLES DE NIVEAU 4.



LA CARTE VIE DE LORD BLACKBURN COMPORTE UNE NOUVELLE ICÔNE : RÉSERVÉ AUX SOLDATS. CES TROIS CASES NE PEUVENT ÊTRE RECOUVERTES QUE PAR DES SOLDATS.

CARTES COUP DU SORT

BROUILLARD ÉPATS

TOUS LES JOUEURS DOIVENT PASSER (ET FAIRE ÉVOLUER) TOUTES LES TOURS D'ARCHERIE EN LEUR POSSESSION AU COURS DE CETTE MANCHE. AU LIEU DE CELA, L'ÉQUIPE PEUT DÉPENSER 1 DIAMANT, LORSQUE CE COUP DU SORT EST RÉVÉLÉ, POUR ANNULER SES EFFETS ET L'IGNORER.

RISQUE D'EXPLOSION

TOUS LES JOUEURS DOIVENT PASSER (ET FAIRE ÉVOLUER) TOUTES LES TOURS À CANON EN LEUR POSSESSION AU COURS DE CETTE MANCHE. AU LIEU DE CELA, L'ÉQUIPE PEUT DÉPENSER 1 DIAMANT, LORSQUE CE COUP DU SORT EST RÉVÉLÉ, POUR ANNULER SES EFFETS ET L'IGNORER.

DÉFORMATION MAGIQUE

TOUS LES JOUEURS DOIVENT PASSER (ET FAIRE ÉVOLUER) TOUTES LES TOURS DE MAGE EN LEUR POSSESSION AU COURS DE CETTE MANCHE. AU LIEU DE CELA, L'ÉQUIPE PEUT DÉPENSER 1 DIAMANT, LORSQUE CE COUP DU SORT EST RÉVÉLÉ, POUR ANNULER SES EFFETS ET L'IGNORER.

RAFALES DE VENT

TOUS LES JOUEURS DOIVENT PASSER (ET FAIRE ÉVOLUER) TOUTES LES TOURS DE SOLDATS EN LEUR POSSESSION AU COURS DE CETTE MANCHE. AU LIEU DE CELA, L'ÉQUIPE PEUT DÉPENSER 1 DIAMANT, LORSQUE CE COUP DU SORT EST RÉVÉLÉ, POUR ANNULER SES EFFETS ET L'IGNORER.

YAGUE D'ÉPUISEMENT

JUSQU'À LA FIN DE CETTE MANCHE, TOUS LES HÉROS ONT UNE VITESSE DE DÉPLACEMENT DE 1. CELA SIGNIFIE QUE LES HÉROS NE PEUVENT PAS SE DÉPLACER DE PLUS D'UN EMBLACEMENT LORSQU'ILS S'ACTIVENT.

CHUTE Soudaine d'étoile

CHAQUE HÉROS QUI DISPOSE ACTUELLEMENT DE PLUS D'UN CŒUR SUBIT 1 DÉGÂT. IL N'Y A AUCUN EFFET POUR LES HÉROS QUI N'ONT PLUS QU'UN CŒUR.

PLUIE ACIDE

CHAQUE HÉROS DOIT CHOISIR UN EFFET ET SE L'APPLIQUER À LUI-MÊME. VOUS DEVEZ SOIT :

ÉPUISER UNE CAPACITÉ SOIT SUBIR 1 DÉGÂT.

OBSCURITÉ INSTANTANÉE

AU COURS DE LA PHASE 5, TOUTES LES TOURS PLACÉES SUR LE SITE DE CONSTRUCTION BLANC SONT REMISES DANS LA RÉSERVE AU LIEU D'ÊTRE RÉCUPÉRÉES.

GRÊLE GÉANTE

CHAQUE JOUEUR QUI A AU MOINS UNE TOUR DANS SA MAIN DOIT PASSER (ET FAIRE ÉVOLUER) EXACTEMENT 1 TOUR AU COURS DE CETTE MANCHE. AUCUN JOUEUR NE PEUT PASSER PLUS D'UNE TOUR AU COURS DE CETTE MANCHE.

DISTORSION SPATIALE

VOUS DEVEZ CHOISIR UNE CARTE FRICHES QUI EST EN JEU ET LA REMETTRE DANS LA BOÎTE DE JEU. PUIS, FAITES APPARAÎTRE LA DEUXIÈME CARTE DEPUIS LE HAUT DE LA PILE APPARITION CORRESPONDANT À L'EMPLACEMENT QUE LA CARTE FRICHES OCCUPAIT. ENFIN, REMETTEZ CETTE PILE APPARITION ET LE JÉTON CORRESPONDANT DANS LA BOÎTE DE JEU.

CRÉDITS

CONCEPTION DU JEU : HELANA HOPE
SEN-FOONG LIM
JESSEY WRIGHT

DÉVELOPPEMENT DU JEU : FILIP MIŁUŃSKI
TOMASZ NAPIERAŁA

DIRECTEUR DES TESTS : TOMASZ NAPIERAŁA

GRAPHISME ET ILLUSTRATIONS : MATEUSZ KOMADA
KATARZYNA KOSOBUCKA
PRZEMYSŁAW KASZTELANIEC

DIRECTEUR DE PRODUCTION : PRZEMEK DOŁĘGOWSKI

PRODUCTEUR : VINCENT VERGONJEANNE

ÉDITION ET RELECTURE DU LIVRET DE SCÉNARIO : L'ÉQUIPE DE THE GAMING RULES!
RUSS WILLIAMS

TRADUCTION : ARMELLE RAPIN

RELECTURE : SÈLÈNE MEYNIER

TESTEURS DU JEU : JOHN BRIEGER
MICHAEL DUNSMORE
MICHAŁ GOŁĘBIOWSKI
ALEXANDER GRAHAM
SASCHA LECOURS
JASON LENTZ
SZYMON ŁUCZKÓW
MAYA
KAROLINA NAPIERAŁA
EWELINA NOWICKA
JOHN YELGUS
JAN ZALEWSKI

**GAMING
RULES!**

L'ÉQUIPE DE LUCKY DUCK GAMES REMERCIE ÉGALEMENT TOUS LES AMBASSADEURS
DE LUCKY DUCK GAMES ET LES MEMBRES DU GROUPE MONSOON
POUR LEUR CONTRIBUTION AU TEST DU JEU !







KINGDOM RUSH

FAILLE TEMPORELLE

