



KRACK OF TOWER

L'APPEL AUX ARMES !

*Valeureux mineurs et fiers bâtisseurs, exploitez la montagne sans peur ni faiblesse !
Nous espérons que l'entente mutuelle entre les communautés résidant au pied du mont
Ilirya permettra de grands succès et un approvisionnement suffisant pour nos mages de
bataille !*

*Druïdes du Coeur de la Forêt, tribus du Soleil Brûlant, artisans de la Roche Noire ou
paladins du Krak, vous êtes notre fierté !*

*Mère Mélusine
Gardienne des cieux de l'Ordre Céleste*

*Premier rapport des éclaireurs
Notre mission de reconnaissance au sein des tunnels sous la montagne a révélé de
nombreuses galeries partant en direction des territoires ennemis.
Malheureusement, sur notre retour, nous sommes tombés dans une embuscade dressée
par des orques et des gobelins !*

*Ce rapport a été envoyé à toutes les cités : convoquez d'urgence nos bâtisseurs, il faut
protéger les routes vers les mines et appeler les gardes sur les remparts !
Seules les cités résistant à ces invasions pourront répondre à l'appel de notre Gardienne !*

*Bohémond le Silencieux
Maître éclaireur*



MATÉRIEL COMMUN



1 plateau imprévu



14 cartes imprévu



1 plateau 1er joueur
1 pion phase



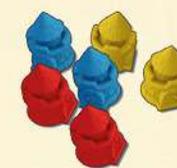
12 trophées
5 marqueurs



4 tuiles rallongis



57 cartes quête
2 marqueurs



30 tours avec
leur amélioration
(toit) (10/couleur)



60 cristaux

LES MONSTRES



16 gobelins sur fond rouge (4/joueur)

12 orcs sur fond bleu (3/joueur)



12 araignées sur fond jaune (3/joueur)

LE BOSS



1 plateau boss



4 pions boss (1/joueur)

MODE SOLO (P.16)



9 cartes sort démoniaque

1 pion
monstre «Démon»



1 piste sort démoniaque

MATÉRIEL JOUEUR



4 plateaux cité (1/joueur)



12 grands marqueurs action (3/joueur)
12 petits marqueurs boss (3/joueur)
4 cubes garde (1/joueur)



4 Aides de jeu (1/joueur)



4 tuiles cité (1/joueur)



36 tuiles chemin (9/joueur)



4 plateaux entrée de la mine (1/cité)

ZONE CENTRAL

Placez le plateau imprévu, le plateau du boss et le plateau 1er joueur avec son pion phase au centre de la table.

Mélangez les cartes quête face cachée et faites-en une pile dans la zone centrale de la table, puis piochez les 3 premières et placez-les face visible à proximité de la pile, elles constituent le marché.

Mélangez et placez face cachée en pile les 4 tuiles rallongis.

Sélectionnez en fonction de la difficulté choisie 10 cartes imprévu (voir ci-dessous), mélangez-les, et placez-les face cachée sur l'emplacement de gauche du plateau imprévu.

- Facile : 5 cartes «Rien» et 5 autres cartes tirées au hasard,
- Moyen : 4 cartes «Rien» et 6 autres cartes tirées au hasard,
- Difficile : 3 cartes «Rien» et 7 autres cartes tirées au hasard,
- Extrême : aucune carte «Rien» et 10 autres cartes tirées au hasard (extension «À la rescousse» nécessaire).

Chaque joueur place son marqueur boss à proximité de la case «1» du plateau boss.

Placez les tours (5 de chacune des 3 couleurs à 2 joueurs, 7 à 3 joueurs et 10 à 4 joueurs) leur amélioration et les cristaux à portée de tous les joueurs .

Piochez au hasard 4 trophées et révélez-les. Placez-les ensuite à proximité du plateau boss.

Chaque joueur pioche maintenant 1 carte quête qu'il ajoute à sa main et qu'il peut consulter.

La partie peut commencer.



LEXIQUE

Créatures : monstres ET boss.

Structures : les tours, les tours améliorées ou tout autre bâtiment qui apparaîtra dans de futures extensions.

Le boss n'est pas un monstre !

PREMIER JOUEUR

Déterminez qui reçoit la tuile 1er joueur en suivant ces priorités :

- 🏰 Le joueur qui possède une tour familiale, même en ruine.
- 🏰 Le joueur qui a dans sa poche une clé de voûte.
- 🏰 Le joueur le plus grand.

APERÇU DU JEU

Chaque Journée (tour de jeu) se décompose en 4 phases :



Le Crépuscule

Attention ! Quelque chose est en approche !

La carte imprévu révélée au tour précédent s'active puis, vous révélez la suivante qui prendra effet au prochain tour : préparez-vous bien !



La Nuit

C'est l'heure du crime !

Les créatures sur votre chemin vont se déplacer vers votre cité, voire l'envahir ! Ce n'est pas fini, deux autres monstres, ou peut-être le boss, sortent de votre mine !



L'Aube

Le soleil se lève sur votre chemin ! Armez les tours ! Heureusement, elles ouvrent le feu et tentent d'enrayer la menace.



Le Jour

Il est maintenant l'heure de se mettre au boulot pour se débarrasser des créatures et de montrer aux autres cités qui est le patron !

Vous allez pouvoir effectuer 2 actions parmi celles-ci :

- construire une tour et jouer une carte quête,
- allonger votre chemin et jouer une carte quête,
- aller au marché (jouer une carte disponible) et jouer une carte quête,
- partir en quête (piocher 2 cartes quête).

Après ces deux actions effectuées, le joueur ayant la tuile 1er joueur la donne à son voisin de gauche et un nouveau tour peut commencer !

La partie se termine quand au moins un joueur a été éliminé (perdu son dernier garde, case 🏰 sur son plateau cité) ou quand au moins un joueur a capturé son boss (fait suffisamment de dégâts au boss, case 🏰 atteinte sur le plateau boss).

Le vainqueur est celui qui aura le meilleur score en additionnant les points de victoire liés aux gardes survivants, aux dégâts faits au boss et aux trophées gagnés.

LE CRÉPUSCULE

Le premier joueur place le pion phase sur la case Crépuscule de la tuile 1er joueur.

Lors du premier tour, seule l'étape 2 est réalisée par les joueurs.

1. Résolution de l'imprévu révélé

La carte imprévu révélée sur l'emplacement gauche du plateau imprévu est déplacée sur l'emplacement droite et son effet est immédiatement résolu par l'ensemble des joueurs, en commençant par le 1er joueur, puis dans l'ordre du tour de jeu.

2. Revelation du prochain imprévu

Révélez la carte imprévu du dessus de la pile. Son effet s'appliquera au début de la prochaine phase de Crépuscule.



Résumé des pouvoirs des améliorations de tour :

Aura de défense (p.13) : la tour améliorée bleu se protège et protège les 4 tours orthogonalement adjacente. Quand l'une de ces tours doit être détruites, la tour bleu perd son amélioration à la place.

LA NUIT

Le premier joueur place le pion phase sur la case Nuit de la tuile 1er joueur.
Cette phase peut être réalisée simultanément par tous les joueurs.

Règle générale : les créatures se déplacent sur un chemin d'un nombre de cases égal à leur niveau (les pouvoirs pouvant modifier cette valeur), en suivant toujours le chemin le plus court vers la tuile Cité.
Plusieurs créatures peuvent se retrouver sur la même case.



Niveau

2

Pouvoir

Lors du premier tour de jeu, seule l'étape 2 est réalisée par les joueurs.

1. Déplacement des créatures sur le chemin

Chaque joueur déplace les créatures présentes sur son chemin en commençant par celles qui sont les plus proches (en suivant le chemin) de la tuile cité, l'ordre étant au choix du joueur si plusieurs créatures sont présentes sur la même case.

Si une créature sort du chemin par la tuile cité du joueur, elle élimine un nombre de gardes égal à son Niveau dans la cité envahie. Le joueur déplace, sur son plateau cité, son cube garde d'autant de cases vers l'extrémité opposée. Si la créature est un monstre, celui-ci est laissé sur la tuile cité envahie. Par contre, si la créature est un boss, on le replace sur la dernière case du chemin de la cité envahie.

2. Entrée des créatures sur le chemin

Chaque joueur fait ensuite sortir de la mine, l'un après l'autre, les 2 premiers monstres (ou un seul monstre si le boss est le deuxième pion) du dessus de la pile et les fait se déplacer immédiatement, un par un.
Si le boss est au sommet de la pile, seul celui-ci sort et se déplace sur le chemin. Les créatures entrent sur le chemin sur leur face indemne (voir illustration).



Indemne



Blessé



Condition de FIN DE PARTIE

Si le cube garde d'un joueur atteint la case crâne de son plateau cité, la partie se termine à la fin de cette phase de Nuit. Plusieurs joueurs peuvent être éliminés en même temps.

Résumé des pouvoirs des créatures et des améliorations de tour :

Horde (p.13) : les créatures avec ce pouvoir se déplacent d'autant de cases qu'il y avait de créatures avec ce pouvoir sur le chemin au début de la Nuit.

Piège à monstre (p.13) : chaque tour jaune améliorée peut 1 fois par Nuit stopper un monstre (de n'importe quelle couleur) qui entre dans une des cases qui lui est adjacente. Ne s'applique pas au boss.





EXEMPLE DE PHASE DE NUIT

Début de la phase de Nuit : Illustration 1

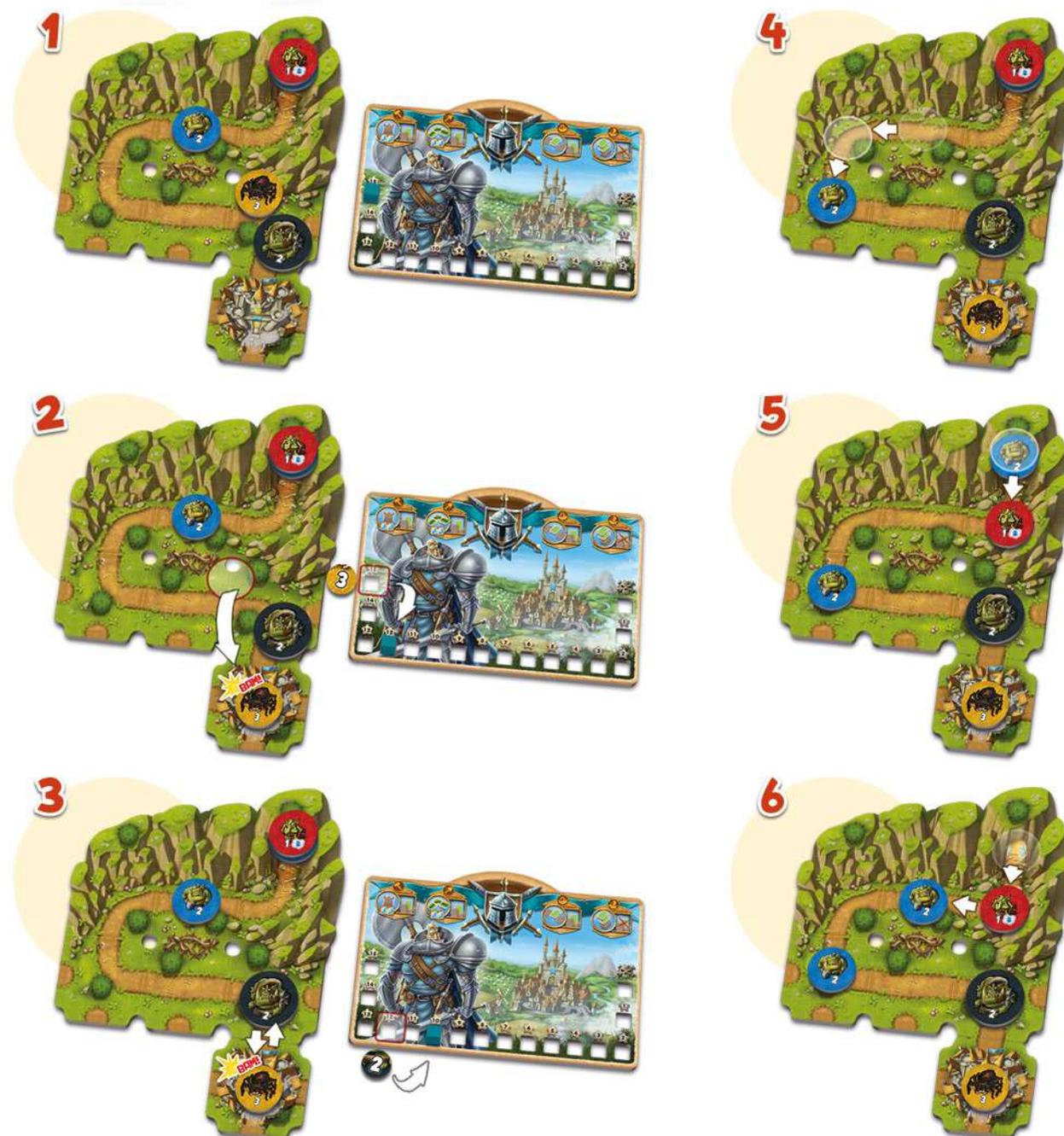
Etape 1: Charles déplace en premier son araignée (monstre sur fond jaune) et son boss (pion noir) dans l'ordre de son choix car ce sont les créatures les plus proches de sa tuile cité. Il commence par l'araignée et la déplace de 3 cases car elle est de niveau 3. L'araignée se déplace donc sur la tuile cité et élimine 3 gardes car elle est de niveau 3. Le cube garde sur le plateau cité est décalé de 3 cases. L'araignée reste sur la tuile cité (illustration 2).

Il déplace maintenant son boss de 2 cases car il est de niveau 2 sur sa face indemne. Celui-ci entre aussi dans la tuile cité et élimine 2 gardes. Par contre, il est remis sur la dernière case avant la tuile cité car c'est un boss. Durant la prochaine Nuit, si Charles n'a pas allongé son chemin, il entrera de nouveau dans la tuile cité (illustration 3).

Charles déplace maintenant son orc (monstre sur fond bleu) de 2 cases en suivant le chemin car il est de niveau 2 (illustration 4).

Etape 2 : Maintenant que Charles a déplacé tous les monstres présents sur son chemin, il fait sortir de la mine 2 nouveaux monstres sur leur face indemne. Le goblin (monstre sur fond rouge) est le premier de la pile, il est de niveau 1, il avance donc de 1 case (illustration 5).

Puis, il fait sortir le monstre suivant, un orc (monstre sur fond bleu) qui est de niveau 2 et le fait avancer de 2 cases (illustration 6).



L'AUBE

Lors du premier tour, l'Aube n'est pas résolue par les joueurs car ils n'ont pas de tours.

Le premier joueur place le pion phase sur la case Aube de la tuile 1er joueur. Dans l'ordre du tour de jeu, les joueurs font tirer leurs tours, améliorées ou non, dans l'ordre de leur choix.

Chaque tour, améliorée ou non, sur votre chemin va tirer une seule fois (sauf si un pouvoir ou un effet contredit cette règle) et infliger 1 dégât à 1 créature.

Une tour, améliorée ou non, tire uniquement sur une créature de couleur noire ou de même couleur qu'elle, présente dans une des 4 cases de chemin qui sont adjacentes à la tour (les créatures grises, comme le démon du mode solo, ne peuvent pas être ciblées par les tours). Si elle peut tirer sur une créature, elle doit le faire. Dans le cas où il n'y a aucune cible, la tour ne tire pas.

Précision : il n'existe pas de tour noire, toutes les tours pouvant tirer sur une créature noire.

Lorsqu'un monstre subit un dégât pour la première fois, son pion est retourné sur sa face blessée (sauf si un effet ou un pouvoir contredit cette règle) puis son pouvoir présent sur la face blessée s'active si nécessaire (voir p.13).

Un monstre blessé est capturé s'il subit à nouveau au moins un dégât. Le joueur le met alors sur son plateau cité et gagne 2 cristaux.

Lorsqu'un monstre sur sa face indemne subit suffisamment de dégâts de la part d'une unique tour, améliorée ou non, pour être capturé d'un coup, l'éventuel pouvoir présent sur sa face blessée ne s'active pas.

Lorsqu'un boss subit un ou plusieurs dégâts, le joueur avance son marqueur boss d'autant de cases sur la piste du plateau boss.



Condition de FIN DE PARTIE

Si le marqueur d'un joueur atteint l'extrémité de la piste, le boss de ce joueur est capturé et la partie se termine à la fin de cette phase d'Aube. Plusieurs joueurs peuvent capturer leur boss en même temps.

Résumé des pouvoirs des créatures et des améliorations de tour :

Fracasseur (p.13) : lorsqu'elle devient blessée, la créature avec ce pouvoir détruit la structure qui l'a blessée.

Double canon (p. 13) : la tour améliorée inflige 2 dégâts à une créature ou 1 dégât à 2 créatures.

Aura de défense (p.13) : la tour améliorée bleue se protège et protège les 4 tours orthogonalement adjacentes.

Quand l'une de ces tours doit être détruite, la tour bleue perd son amélioration à la place.





EXEMPLE DE PHASE D'AUBE

Tour rouge : elle peut tirer sur 1 créature sur fond rouge ou noire et lui infliger 1 dégât.

Charles peut choisir la case 1 et tirer sur 1 des 2 gobelins (monstre rouge) :

- goblin indemne : le goblin est retourné sur sa face blessé ;
- goblin blessé : le goblin est capturé, son pion est posé sur le plateau cité de Charles qui gagne 2 cristaux.

Il peut aussi choisir la case 2 et tirer sur le goblin indemne. Par contre, il ne peut pas tirer sur l'orc (monstre bleu) sur la case 3 car il n'est pas de la même couleur que la tour et il n'est pas de couleur noire.

Enfin, il peut choisir la case 4 et tirer sur le boss, car celui-ci est de couleur noire. Dans ce cas, le boss subirait 1 dégât et le marqueur de Charles sur le plateau boss avancerait d'1 case vers la droite.

Tour bleue : elle peut tirer sur 1 créature bleue ou noire et lui infliger 1 dégât.

Charles ne peut choisir que la case 4, car il s'agit de la seule avec une cible valide, le boss étant de couleur noire. La tour bleue lui inflige donc 1 dégât et le marqueur de Charles sur le plateau boss avance d'une deuxième case durant cette Nuit.



LE JOUR

Le premier joueur place le pion phase sur la case Jour de la tuile 1er joueur.

En commençant par le premier joueur et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur réalise une première action parmi les quatre présentes sur son plateau cité. Il l'indique en plaçant un de ses marqueurs action inutilisés sur l'action correspondante de son plateau cité.

Puis, chaque joueur en réalise une seconde. Cette deuxième action peut être identique à la première.

Vous pouvez réaliser une action (sauf Partir en quête) sans l'effectuer afin de jouer une carte quête de votre main.



CONSTRUIRE UNE TOUR

Cette action coûte 2 cristaux, puis vous pouvez ensuite jouer une **carte quête** de votre main. Jouer une carte est facultatif.

Prenez une tour de la couleur de votre choix dans la réserve et placez-la dans un des emplacements libres de votre chemin, que cet emplacement soit complet ou non, tant que vous pouvez y insérer la tour.



La tour est une structure. D'autres structures seront présentes dans de futures extensions.

Il existe 3 types de Tours : rouge, bleue et jaune. Toutes font 1 dégât aux créatures de couleur noire ou de la même couleur qu'elles.



ALLONGER VOTRE CHEMIN

Cette action coûte 2 cristaux, puis vous pouvez ensuite jouer une **carte quête** de votre main. Jouer une carte est facultatif.

Mettez de côté la tuile cité de votre chemin, puis piochez la première tuile chemin de votre pile et positionnez-la au bout de votre chemin.

Une fois posée, vous ne pourrez plus modifier son orientation. Vous devez choisir dès maintenant où se connectera à cette tuile de chemin la prochaine tuile chemin piochée. Répétez cette opération 2 fois et remplacez votre tuile cité au bout de votre chemin lorsque vous aurez placé la 3ème tuile chemin.

Reduction du chemin

Si une tuile Chemin est placée de manière à réduire la longueur du chemin qui mène à la tuile cité, vous créez un raccourci (cas spéciaux, n°1, p.11).

Les créatures prennent toujours le chemin le plus court vers votre tuile cité et prendront donc ce raccourci, faites donc bien attention !

CAS PARTICULIER (cas spéciaux, n°2 et 4, p.11)

Si en plaçant une tuile chemin vous **ne pouvez plus replacer votre** tuile cité (impasse, chemin bouclé), mettez cette tuile chemin de côté et piochez-en d'autres, une par une, jusqu'à ce que vous puissiez placer une tuile chemin qui ne crée pas de cul-de-sac ou de boucle.

Mélangez ensuite dans votre pile les tuiles chemin révélées et non utilisées. Si aucune des tuiles chemin piochées ne permet de replacer votre tuile cité après, remplacez cette dernière immédiatement à l'extrémité de votre chemin et cette **action vous est dorénavant interdite tant qu'une nouvelle tuile chemin n'a pas été placée par un autre moyen.**





ALLONGER SON CHEMIN: EXEMPLE

ÉTAPE 1

Charles retire sa tuile cité.



ÉTAPE 2

Il pioche une première tuile chemin, une intersection et la place à la suite de son chemin sur l'emplacement. Il choisit où il placera la prochaine tuile chemin.



ÉTAPE 3

Il pioche la tuile chemin suivante et la place au bout de son chemin.



ÉTAPE 4

Il répète cette opération encore une fois et place la troisième tuile chemin au bout de son chemin et choisit où il placera sa tuile cité.



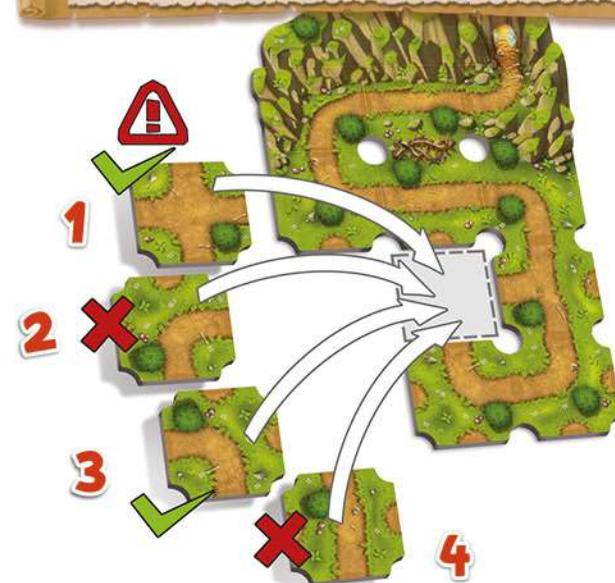
ÉTAPE 5

Il replace ensuite sa tuile cité.



CAS SPÉCIAUX

- 1) Attention ! Réduction du chemin.
- 2) INTERDIT ! Chemin sans sortie (chemin bouclé).
- 3) Autorisé, chemin avec sortie.
- 4) INTERDIT ! Chemin sans sortie (impasse).



LE JOUR (SUITE)

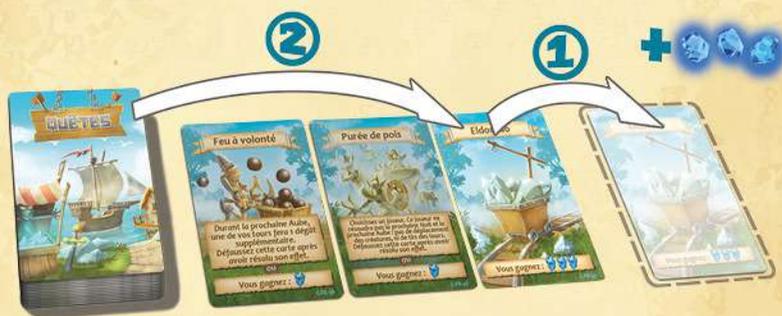


ALLER AU MARCHÉ

Choisissez une carte quête parmi les 3 cartes du marché (**les 3 cartes quête révélées lors de la mise en place**) et, après en avoir payé l'éventuel coût (voir Précisions p.14), appliquez son effet, défaussez-la puis remplacez-la par la première carte quête de la pile. Si besoin, mélangez les cartes quête défaussées pour reconstituer une pile de cartes quête.

Si deux cartes quête identiques sont présentes, défaussez toutes les cartes quête du marché et remplacez-les.

L'action Aller au marché vous permet également de jouer ensuite une **carte quête** de votre main. Jouer une carte est facultatif.



Exemple : Emma choisit d'utiliser la carte quête du marché «Eldorado». Il prend 3 cristaux et défausse la carte quête (1) et la remplace (2). Enfin, il choisit de jouer une carte quête de sa main.



PARTIR EN QUÊTE

Piochez les deux premières cartes quête de la pile des cartes quête et ajoutez-les à votre main.

Après cette action, vous NE POUVEZ PAS jouer de cartes quête de votre main.

FIN DE JOURNÉE

Après que tous les joueurs ont effectué deux actions, celui qui a la tuile 1er joueur la donne à son voisin de gauche avec le pion phase et un nouveau tour peut commencer !

FIN DE PARTIE

La partie s'arrête à la fin de la phase où :

- au moins un joueur a capturé son boss, son marqueur boss ayant atteint la case du plateau boss,
- au moins un joueur a perdu son dernier garde, son cube garde ayant atteint la case de son plateau cité.

Les joueurs additionnent les points de victoire suivants et celui qui en a le plus remporte la partie :

- la valeur indiquée au-dessus du cube garde de votre piste des gardes,
- la valeur indiquée sous votre marqueur boss du plateau boss,
- les points de victoire liés aux trophées (voir p.14).

En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de cristaux gagne.
En cas de nouvelle égalité, la victoire est partagée.

EXEMPLE DE FIN DE PARTIE

Charles gagne les points suivants :

- 9 points pour ses gardes restants (1),
- 15 points car il a capturé son boss (2),
- 3 points avec les trophées : 2 points pour le trophée remporté en cours de partie et 1 point par paire de cristaux qu'il lui reste (3).

Il a donc un score final de 27 points de victoire.



CRÉATURES

Chaque créature a un niveau et certaines d'entre elles ont un pouvoir. Le niveau d'une créature indique le nombre de cases de déplacement (les pouvoirs pouvant modifier cette valeur) et le nombre de gardes qu'elle éliminera en entrant dans le cité d'un joueur.



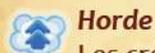
Niveau

2

Pouvoir

LES POUVOIRS DES CRÉATURES

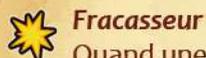
Le pouvoir d'une créature n'est actif que si le symbole correspondant est visible sur son pion.



Horde

Les créatures avec ce pouvoir n'utilisent pas leur niveau pour se déplacer. Le nombre de cases de déplacement est égal au nombre de créatures avec ce pouvoir présentes sur le chemin au début de la Nuit. Ce nombre ne varie pas si des créatures entrent dans la cité ou sortent de la mine. S'il n'y a aucune créature avec ce pouvoir sur le chemin, elles entrent sur le chemin en se déplaçant d'autant de cases que leur niveau.

Exemple : 2 gobelins sont sur votre chemin au début de la Nuit. Tous les gobelins se déplaceront donc de 2 cases. Après le déplacement des monstres sur le chemin, 2 nouveaux gobelins sortent de la mine. Ils se déplaceront eux aussi de 2 cases, même s'il y a 4 gobelins maintenant sur le chemin. Lors de la prochaine Nuit, s'il y a toujours 4 gobelins, ils se déplaceront tous de 4 cases.



Fracasseur

Quand une créature avec ce pouvoir passe sur sa face blessée, elle détruit la structure responsable de ce dégât.

LE BOSS

Une fois reçu un certain nombre de dégâts (ici 3), certains boss deviennent blessés et leur pion est retourné sur leur face blessé. Ce palier est indiqué sur la tuile de boss.

Lorsqu'ils sont retournés, leur niveau peut changer.



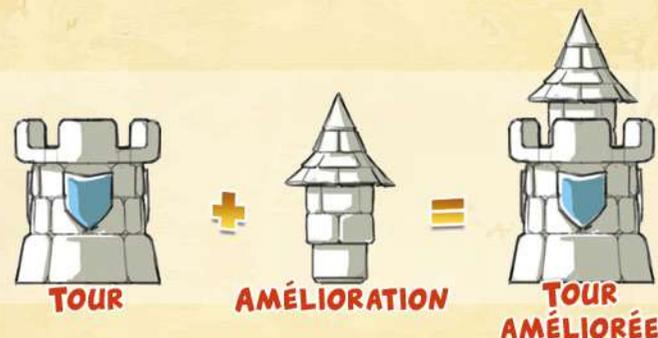
AMÉLIORATIONS

Seules certaines cartes quête vous permettent d'améliorer vos tours.

Payez 2 cristaux pour améliorer une de vos tours.

Lorsqu'une tour doit être détruite, elle retourne à la réserve. Si elle était améliorée, son amélioration est elle aussi détruite et retourne à la réserve, sauf règles contraires.

Une tour et son amélioration sont toujours de la même couleur.



LES AMÉLIORATIONS

Une tour améliorée conserve sa capacité à infliger 1 point de dégât et gagne un pouvoir supplémentaire.



PIÈGE À MONSTRE

Cette tour améliorée peut maintenant stopper le déplacement d'un monstre de n'importe quelle couleur (mais pas du boss) qui vient d'entrer dans une des 4 cases de chemin l'entourant.

Elle ne peut pas empêcher un monstre de quitter la case où il se trouvait au début de son déplacement.

DOUBLE CANON



Les tirs de cette tour améliorée infligent maintenant 2 dégâts à une créature valide ou 1 dégât à 2 créatures valides présentes dans les cases adjacentes à la tour.



AURA DE PROTECTION

Cette tour améliorée se protège et elle protège les autres structures orthogonalement adjacentes à elle.

Quand une de ces tours devrait être détruite, la tour bleue améliorée perd son amélioration à la place, au choix du joueur.



TROPHÉES

Il existe deux sortes de trophées, les majorités, les premier joueur à...



PREMIER À...



Le premier joueur à remplir les conditions de ces trophées (construire 3 tours de la couleur indiquée, améliorer 3 tours, capturer 4 monstres, avoir la majorité de jetons destruction) prend immédiatement la tuile et applique son effet.



Vous pouvez déplacer une tour de votre chemin sur un emplacement libre.



Vous pouvez envoyer un de vos monstres présent sur votre **chemin** sur le **chemin** d'un adversaire (voir Précisions sur cette page).



Vous pouvez améliorer une tour de votre choix.



Prendre 1 jeton destruction lorsque vous détruisez une structure. Lorsque le dernier est pris, seul celui qui a la majorité remporte le trophée.

Les joueurs se voient également attribuer à la fin de la partie les points de victoire inscrits sur le trophée.



FIN DE PARTIE

À la fin de la partie, les joueurs marquent 1 point de victoire pour chaque paire de 2 cristaux ou pour chaque monstre capturé en leur possession.



MAJORITÉ



Le joueur qui a la majorité dans la condition annoncée (nombre de tours d'une certaine couleur ou nombre de tours améliorées) se voit attribuer à la fin de la partie les points de victoire inscrits sur le trophée. En cas d'égalité, personne ne gagne les points de victoire.

PRÉCISIONS

LIMITATION DE MATÉRIEL

Il y a une quantité limitée de tours de chaque couleur en fonction du nombre de joueurs. S'il n'y a plus de tours d'une certaine couleur dans la réserve, il n'est pas possible de construire ce type de structure.

ENVOYER UN MONSTRE

Quand une carte vous permet d'envoyer un monstre sur un chemin (adverse ou non), vous devez prendre un monstre de votre chemin et le placer sur n'importe quelle case de chemin déjà occupée par une autre créature. Il reste sur sa face actuelle.

LIBÉRER UN MONSTRE

Libérer un monstre consiste à prendre un monstre capturé d'une tuile cité adverse et à le placer sur n'importe quelle case de chemin de cette cité déjà occupée par une autre créature. Il est posé sur sa face indemne.

DESTRUCTION DE STRUCTURE

Lorsqu'un joueur voit une de ses structures détruites, il doit piocher une carte quête qu'il ajoute à sa main.

CARTE QUÊTE HEROS A LOUER

Quand un joueur joue une carte quête «Héros à louer», il doit payer 1 cristal au joueur qui possède la cité où ce héros apparaît. Si c'est le sien, il n'a rien à payer.

Si cette cité n'est jouée par aucun joueur, le cristal doit être payé à la réserve.

CONSEILS DE JEU

Il est possible de jouer la plupart des cartes quête pour gagner des cristaux à la place d'utiliser leur effet. Le nombre de cristaux gagnés est indiqué en bas de la carte.



Certaines cartes quête permettent d'infliger des dégâts à des monstres ou de les capturer. Si aucun chemin ciblé n'est précisé, vous pouvez infliger ces dégâts ou captures sur n'importe quel monstre de n'importe quel chemin. Vous posez les monstres capturés de cette manière sur votre cité et vous gagnez les cristaux (sauf précision contraire).

CONSEILS DE JEUX

Age of Towers est un jeu qui nécessite une certaine habitude pour anticiper les différents effets de jeu. Nous vous conseillons fortement de faire quelques parties d'initiation (voir ci-dessous) avant d'augmenter la difficulté.

Bien défendre sa cité est essentiel. Le meilleur moyen est de construire des tours et de les améliorer pour les rendre très efficaces. Pensez à anticiper les déplacements de vos monstres avant de placer vos tours.

N'oubliez pas qu'une tour peut viser les cases de chemin adjacentes. Ainsi, une tour est plus efficace si elle vise quatre cases de chemin où passeront des monstres.

Les cartes quête sont des éléments vous apportant plus d'efficacité. En général, elles vous permettent d'économiser des cristaux, de mettre moins de temps pour effectuer une action ou vous apportent tout simplement de puissants avantages. En avoir en main vous permet aussi de faire plus de choses, puisque leur utilisation ne compte pas comme une action. Attention, elles ne peuvent être utilisées qu'après certaines actions ou durant une action. Aller au marché.

Age of Towers n'est pas un jeu agressif mais il est parfois nécessaire d'être offensif sur une action afin de déséquilibrer un adversaire : faites en le moins pour déranger le plus !

Dernier conseil pour faire face aux joueurs offensifs : n'oubliez pas le pouvoir de protection des tours bleues améliorées pour protéger les autres tours de votre chemin.

INITIATION

Dans une partie d'initiation, les apprentis conseillers pourront découvrir comment défendre au mieux leur cité pour montrer aux autres qui est le patron !!

N'utilisez pas les trophées et remettez-les dans la boîte.

Durant la partie, il n'est pas possible de détruire les tours des autres joueurs. Le joueur avec le plus de gardes survivants et de créatures capturées à la fin, remporte la victoire. En cas d'égalité, c'est la cité ayant le plus de cristaux qui gagne.



CRÉDITS

Age of Towers est un jeu conçu par **Guillaume Mazoyer**.

Directeur Artistique : Devil Pig Games

Illustrations : Gä, Olivier Derouetteau

Graphismes : Olivier Derouetteau, Yann, Nicolas Marcadier

Colorisations : Olivier Derouetteau, Nicolas Marcadier

Rédaction des Règles : Clem, Axel

Mise en page des Règles : Axel, Maxime Brancourt, Olivier Derouetteau

Remerciements de l'auteur : Remerciement spécial à ma muse et merveilleuse (et patiente) femme Sandie, qui m'a aidée et soutenue depuis le début. A mon blogueur préféré, monsieur Tapimoket qui a découvert et fait découvrir le jeu en en parlant tout autour de lui (un grand merci philippe). A ma groupie ;) Audrey LAGORS. Merci aussi à tous ceux qui ont fait que le jeu est devenu de mieux en mieux : Pierre Peclat, Renaud Boudoir, Gregory Oliver, Johan Benvenuto, Frédéric Vuagnat, Laurent et David Mazoyer, Gaetan Gerome, Aurélien Perish, Gä, Olivier Derouetteau, Sandy Luceau, Axel Koszo, Brice Knittel. Merci à tous les backers et bien sûr à Yann et Clem, d'avoir cru en ce projet.

Remerciements de l'éditeur : Julien Borne, Sébastien Jacquet (VortexZone Studio) pour les vidéos, Sébastien Delobel, Luc Rascalou, Guillaume Duprez, Bruno Dufour de Fabrik d'Id pour la version géante, Dominique «ZeBlate» Breton pour l'impression 3D, Franz, la mère à JC, Louise De Ville et Rosabelle Selaby pour nous avoir accompagnés dans une vidéo épique.

Et bien sûr tous les backers de la campagne Kickstarter sans qui Age of Towers ne serait resté qu'au stade des fondations !

Community Manager : Axel Koszo

axel@devil-pig-games.com

www.devil-pig-games.com

MODE SOLO

Le but est de survivre, de capturer le boss et de marquer le meilleur score comme dans le jeu à plusieurs. Pour les meilleurs, vous pouvez même tenter d'améliorer votre précédent score.

MISE EN PLACE

Installez le jeu comme lors d'une partie à plusieurs, à l'exception de ces points :

- les trophées sont remis dans la boîte ;
- la piste sort démoniaque est placée dans la zone centrale ;
- le pion phase est placé sur la case de départ de la piste sort démoniaque ;
- les 9 cartes sort démoniaque sont triées en 3 paquets de couleur (rouge, bleu et vert). Piochez une carte dans chaque paquet, ne les regardez pas, et mélangez-les avant de les placer face cachée dans les 3 encoches de la piste sort démoniaque.
- les cartes imprévu Sabotage et Tornade ne sont pas utilisées.
- le pion monstre Démon est mis de côté, à proximité de la piste sort démoniaque.

CRÉPUSCULE : NOUVELLE RÈGLE

Lors de la phase de Crépuscule, avant d'activer la carte imprévu révélée, procédez comme suit :

- avancez le pion phase sur la piste sort démoniaque,
- puis, si le pion a atteint un emplacement de sort démoniaque (case rouge dans l'exemple ci-dessous), révélez la carte et appliquez les effets,
- enfin, appliquez les effets des sorts démoniaques permanents révélés lors des précédentes phases de Crépuscule.

