

# KINGDOM RUSH

## FUREUR ÉLÉMENTALE

### RÈGLES DU JEU

#### INTRODUCTION

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

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

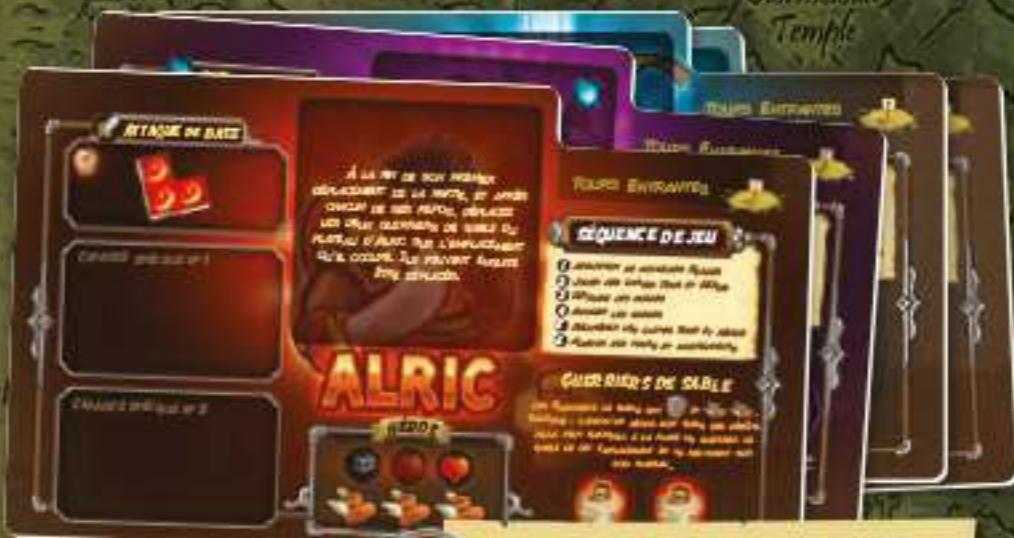
SEULS, NOUS NE POURRONS PAS REPOUSSER L'ASSAULT CUMULÉ DES HORDES ET DES ÉLÉMENTS BIEN LONGTEMPS. À VOUS DE PRENDRE LES ARMES POUR SAUVER LE ROYALME !

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

# MATÉRIEL



**15** TUILES CHEMIN DE DIFFÉRENTES FORMES



**5** PLATEAUX HÉROS



**5** FIGURINES DE HÉROS



**20** TUILES CAPACITÉ SPÉCIALE DE HÉROS



**5** CARTES HÉROS



**116** CARTES HORDE DE BASE ET SPÉCIALES



**18** CARTES SPÉCIALES BOSS



**10** MODIFICATEURS DE TOUR (6 BASIQUES ET 4 AVANCÉS)

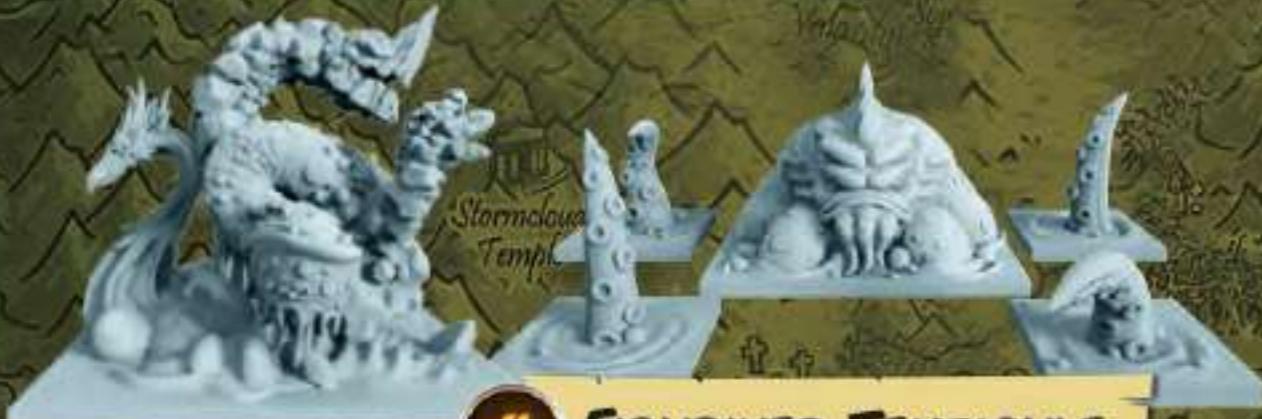


**2** MODIFICATEURS FALCON

44 CARTES TOUR



2 FIGURINES DE BOSS



12 PIONS SOLDAT



2 PIONS GUERRIER  
DE SABLE D'ALRIC



12 CARTES DE  
RÉFÉRENCE NIVEAU



4 CARTES DE RÉFÉRENCE CHAMPION



15 CARTES FAILLE  
ÉLÉMENTALE

3

2 JETONS TOTEM



2 JETONS PROTECTION



6 JETONS  
ÉVÉNEMENT / OBJECTIF



12 JETONS DIAMANT

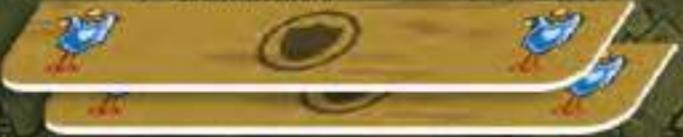


12 PIÈCES D'OR



CARTES AIDE DE JEU

2 TUILES SORTIE



10 TUILES ENVIRONNEMENT



196 TUILES DÉGÂTS DE  
DIFFÉRENTES FORMES



4 JETONS APPARITION



5 TYPES DE FLEURS



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

4



4

**MARQUEURS DE COULEUR DE JOUEUR**

9

**JETONS COEUR**

1

**LIVRE D'AUTOCOLLANTS POUR LES MODIFICATEURS DE TOUR**

1

**LOT D'AUTOCOLLANTS POUR LA CARTE DU ROYALIME**

1

**CARTE DU ROYALIME**

## BUT DU JEU

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

## GAGNER OU PERDRE LA PARTIE

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

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

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

5

## MISE EN PLACE DU JEU

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

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

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

- 2** PLACEZ LE NOMBRE INDIQUÉ DE JETONS COEUR À PROXIMITÉ DE LA TUILE SORTIE.
- 3** PRÉPAREZ LES CARTES HORDE INDICHIÉES (RANGEZ LE RESTE DANS LA BOÎTE).
- 4** PLACEZ LES CARTES HORDE INDICHIÉES FACE VISIBLE SUR LE CHEMIN (AINSII QUE LES AUTRES ÉLÉMENTS, LE CAS ÉCHÉANT).
- 5** COMPOSEZ LES PILES APPARITION COMME INDICHIÉ, PUIS PLACEZ CHAQUE D'ELLES FACE CACHÉE À CÔTÉ DU JETON APPARITION CORRESPONDANT.
- 6** PRÉPAREZ LES TOURS : TRIEZ-LES PAR TYPE ET PAR NIVEAU COMME INDICHIÉ.
- 7** PRÉPAREZ LA RÉSERVE GÉNÉRALE : PLACEZ L'OR, LES DIAMANTS ET TOUS LES AUTRES ÉLÉMENTS REQUIS À PROXIMITÉ DE LA ZONE DE JEU.



**2 JOUEURS**

**4x**

**2x**

**10**

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



**6**

## MISE EN PLACE DES JOUEURS

- 8 CHAQUE JOUEUR CHOISIT UN HÉROS ET PREND LES ÉLÉMENS QUI LUI CORRESPONDENT :
- A PLATEAU HÉROS
  - B CARTE HÉROS
  - C TUILES DÉGÂTS
  - D FIGURINE DE HÉROS
  - E TUILES CAPACITÉ SPÉCIALE
  - F 1 JETON COEUR (MARQUEUR DE POINTS DE VIE)

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

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

10

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



### SPÉCIFICITÉ - BRUXA :

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



### SPÉCIFICITÉ - ALRIC :

PRENEZ 2 PIONS GUERRIER DE SABLE.



7



## DÉROULEMENT DU JEU

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

### 1 APPARITION DE NOUVELLES HORDES (P. 9)

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

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

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

**! L'ADJACENCE S'APPLIQUE ORTHOGONIALEMENT ET EN DIAGONALE (SAUF MENTION CONTRAIRE).**

### ! IMPORTANT :

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

3

### DÉTRUIRE LES HORDES (P. 16)

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

4

### AVANCER LES HORDES (P. 17)

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

5

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

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

6

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

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



## 1. APPARITION DE NOUVELLES HORDES

### NOTE

IGNOREZ CETTE PHASE LORS DE LA PREMIÈRE MANCHE.

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

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

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

### IMPORTANT

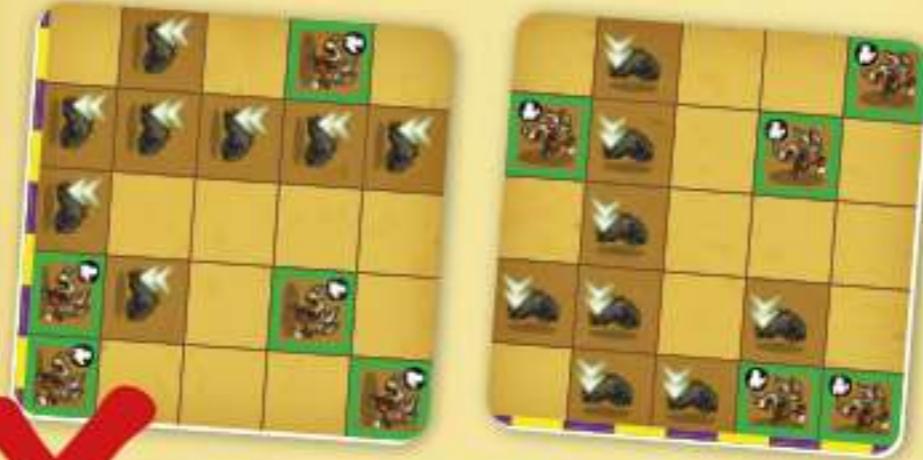
S'IL N'Y A AUCUN EMPLACEMENT LIBRE ENTRE LA PILE ET LA SORTIE POUR FAIRE APPARAÎTRE LA NOUVELLE HORDE, VOUS PERDEZ IMMÉDIATEMENT LA PARTIE !



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

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

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



## 2. JOUER DES CARTES TOUR ET HÉROS

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

VOUS POUVEZ EFFECTUER LES ACTIONS SUIVANTES :

A. JOUER UNE CARTE TOUR (CI-CONTRE)

B. PASSER UNE CARTE TOUR (P. 13)

C. ACTIVER VOTRE HÉROS (P. 14)



### ANATOMIE D'UNE CARTE TOUR

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

10

### A. JOUER UNE CARTE TOUR

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

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



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



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



### TUILES FLEUR

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

## ATTAQUER ET VAINCRE DES HORDES

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

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



## TYPES DE DÉGÂTS

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

### ICÔNES



### TYPE DE DÉGÂT

PHYSIQUE : ICÔNE D'ÉPÈE OU FLÈCHE DE PORTÉE ROUGE.

LES SOLDATS INFILTRENT DES DÉGÂTS PHYSIQUES, SAUF MENTION CONTRAIRE (CAPACITÉ DE TOUR OU DE HÉROS). LES DÉGÂTS PHYSIQUES NE PEUVENT PAS ÊTRE PLACÉS SUR LES CASES AVEC VULNÉRABILITÉ MAGIQUE



MAGIQUE : ICÔNE BLEUE OU FLÈCHE DE PORTÉE BLEUE.

LES DÉGÂTS MAGIQUES NE PEUVENT PAS ÊTRE PLACÉS SUR LES CASES AVEC VULNÉRABILITÉ PHYSIQUE



BRUT : ICÔNE VIOLETTE OU FLÈCHE DE PORTÉE VIOLETTE.

LES DÉGÂTS BRUTS NE PEUVENT PAS ÊTRE BLOQUÉS ET PEUVENT DONC AFFECTER TOUTES LES CASES D'ENNEMIS.

LES FIGURINES DE HÉROS INFILTRENT DES DÉGÂTS BRUTS LORSQU'ELLES SE TROUVENT SUR UNE CASE : ELLES PEUVENT DONC AFFECTER TOUTES LES ENNEMIS. EN REVANCHE, LES DÉGÂTS INFILTRÉS PENDANT UNE ATTAQUE VARIENT EN FONCTION DU HÉROS (Ils ne sont généralement pas de type Brut).

## PLACER DES TUILES DÉGÂTS

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

LORSQUE VOUS PLACEZ UNE TUILE DÉGÂTS, VOUS POUVEZ :

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

LES TUILES DÉGÂTS NE PEUVENT PAS :

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



## PORTÉE D'ATTAQUE

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

### ICÔNES



### TYPE D'ATTAQUE

#### CORPS À CORPS :

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



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



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



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



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



#### PORTÉE PARFAITE :

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



LES TUILES DÉGÂTS ASSOCIÉES PAR UN << + >> DOIVENT ÊTRE PLACÉES SUR LA MÊME HORDE.



#### DÉGÂTS DE LANCER :

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

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



### EXEMPLE (P. 13)

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

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

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

LA BOMBARDE Naine E ATTAQUE LES HORDES 2 ET 3. ELLE INFILIGE UNE TUILE DÉGÂTS 1x1 À CHAQUE.

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

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

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

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



## B. PASSER UNE CARTE TOUR

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

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



13

## C. ACTIVER VOTRE HÉROS

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

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

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

### IMPORTANT

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

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

14

## DÉPLACEMENT

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



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

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

**BRUXA**

**HÉROS**

**LOURDS SECRETS**

Bruxa peut accumuler jusqu'à 3 sur son plateau.

Elle commence la partie dans une horde sur ou adjacente à son emplacement. Chaque fois qu'une horde sur ou adjacente à son emplacement est détruite, placez une sur son plateau.

**SEQUENCE DE JEU**

1. AFFRÉTATION DE NOUVELLES HORDES
2. JOUER DES CARTES TOUR ET HÉROS
3. DÉPLACER LES HORDES
4. ANIMER LES HORDES
5. RÉCUPÉRER LES CARTES TOUR ET HÉROS
6. ACQUÉRIR DES TOURS ET MODÉRER LES HORDES

**ATTAQUE DE BASE**

**CAPACITÉ SPÉCIALE N° 1**

**CAPACITÉ SPÉCIALE N° 2**

**TOURS ENTRANTES**

**14**

## PLACER ET DÉPLACER UNE FIGURINE DE HÉROS

### VOUS POUVEZ :

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

### VOUS NE POUVEZ JAMAIS :

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

## DÉCLENCHER DES FLEURS

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



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

## ATTAQUE DE BASE

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

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

### ATTAQUE DE BASE



## CAPACITÉ SPÉCIALE

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

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

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

## REPOS

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

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

## IMPORTANT

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

### 3. DÉTRUIRE LES HORDES

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

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

(UNE HORDE APRÈS L'AUTRE) :

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

EXEMPLE : LORSQUE CETTE HORDE EST DÉTRUIE, GAGNEZ 1 PIÈCE D'OR OU 1 DIAMANT.



### POINTS DE VIE DES HÉROS ET SOLDATS

#### SOLDATS

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



#### HÉROS

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



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

## 4. AVANCER LES HORDES

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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



## 5. RÉCUPÉRER LES CARTES TOUR ET HÉROS

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

## 6. ACHETER DES TOURS ET DES MODIFICATEURS

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

### ACHETER DES TOURS



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

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

### ACHETER DES MODIFICATEURS



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

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

# MODIFICATEURS DE TOUR



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



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



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



## TUILE DÉGÂTS D'ARTILLERIE 2x1

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



## TUILE DÉGÂTS 1x1

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



## DÉGÂTS BRUTS

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



## PORTÉE PARFAITE

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



## SOLDAT SUPPLÉMENTAIRE

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



## SITE DE CONSTRUCTION SUPPLÉMENTAIRE

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

## MODE SOLO - CHANGEMENTS

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

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

- UNE FOIS PAR MANCHE, LORS DE LA PHASE 2 (JOUER DES CARTES TOUR ET HÉROS, P. 10), AVANT OU APRÈS AVOIR JOUÉ VOTRE HÉROS PRINCIPAL, VOUS POUVEZ ACTIVER 1 HÉROS SECONDAIRE COMME SUIT :
  - 1) PLACEZ LA FIGURINE DU HÉROS SECONDAIRE SUR N'IMPORTE QUEL EMPLACEMENT OU HORDE, EN RESPECTANT LES RÈGLES DE PLACEMENT.
  - 2) ACTIVEZ LES EFFETS DE SA CARTE HÉROS (IMAGE CI-CONTRE).
  - 3) À LA FIN DE LA MANCHE, DÉFAUSSEZ SA FIGURINE ET SA CARTE (SAUF MENTION CONTRAIRE). CHAQUE HÉROS SECONDAIRE NE PEUT ÊTRE UTILISÉ QU'UNE SEULE FOIS PAR PARTIE.
- LORSQUE VOUS AMÉLIOREZ ET PASSEZ UNE TOUR, SUIVEZ LES RÈGLES HABITUELLES MAIS PLACEZ-LA DANS VOTRE PROPRE PILE DE TOURS ENTRANTES.
- AU DÉBUT DE CHAQUE MANCHE, VOUS DEVEZ CHOISIR UNE COULEUR DE SITE DE CONSTRUCTION, QUI EST ALORS BLOQUÉE : VOUS NE POURREZ PAS PLACER DE TOURS SUR LES SITES DE CONSTRUCTION DE CETTE COULEUR PENDANT CETTE MANCHE (LES DEUX AUTRES COULEURS RESTENT CEPENDANT DISPONIBLES).



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

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



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



### POUR RÉDUIRE LA DIFFICULTÉ...

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

## NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

### FACILE



+ 2  
1  
3 1 > 2

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

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

### STANDARD



COMMENCEZ AVEC LES PIÈCES D'OR ET DIAMANTS INDICUÉS.

### DIFFICILE



- 2  
2

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



### DÉFI DE FER

- 1  
1

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



- 3

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

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



62



## CRÉDITS :

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

DÉVELOPPEMENT : GRZEGORZ SZCZEPANIŃSKI

DÉVELOPPEMENT ADDITIONNEL :  
FILIP MIŁUŃSKI, ŁUKASZ ZEP

GESTION DE PROJET : HUBERT CZERSKI,  
DOMINIKA KIJUĆ

COORDINATEUR CROWDFUNDING : AZ DRUMMOND

COORDINATEUR TESTS : TOMASZ NAPIERAŁA

DIRECTION ARTISTIQUE : MATEUSZ KOMADA

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

MODÉLISATION : MEDUSA PROJECT, HERIBERTO,  
MIGUEL GARCIA

GESTION DE PRODUCTION :  
PRZEMEK DŁĘGOWSKI, RADOSŁAW MILEWSKI

PRODUCTION : VINCENT VERGONJEANNE

RÉDACTION DES RÈGLES : JONATHAN BOBAL

RÉDACTION ADDITIONNELLE : ADRIAN DULNIK

RELECTURE : RUSS WILLIAMS

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

PIERRE : MAREK BARANOWSKI

FEUILLE : CHLOÉ PHILIPPE

CISEAUX : SIEGFRIED WÜRTZ

PUITS : ELODIE NELOW





# TABLE DES MATIÈRES

FLEURS.....	2	HÉROS.....	5	ICONOGRAPHIE.....	11
CHAMPIONS.....	3	MODIFICATEURS DE TOUR.....	8		
ENNEMIS.....	4	TOURS.....	9		

## FLEURS

UN HÉROS QUI TRAVERSE UN EMPLACEMENT DE FLEUR OU S'ARRÊTE DESSUS PEUT ACTIVER CETTE FLEUR À LA FIN DE SON DÉPLACEMENT. RÉSOLVEZ SON EFFET PUIS RETOURNEZ LA TUILE DU CÔTÉ FANÉ. VOUS POUVEZ ACTIVER PLUSIEURS FLEURS LORS D'UNE MÊME MANCHE, SI VOUS LES TRAVERSEZ OU VOUS ARRÊTEZ DESSUS. UNE TUILE FLEUR FACE CACHÉE NE PEUT PAS ÊTRE ACTIVÉE TANT QU'ELLE N'A PAS ÉTÉ RÉGÉNÉRÉE PAR UN MODIFICATEUR DE TOUR OU UN CHAMPION.

VOUS POUVEZ CONSTRUIRE SUR UN EMPLACEMENT QUI CONTIENT UNE FLEUR. CELLE-CI N'EST PAS RETIRÉE ; EN REVANCHE, ELLE NE PEUT PAS ÊTRE ACTIVÉE TANT QU'UNE TOUR LA RECOUVRE.



### FLEUR MAGIQUE

LORSQUE VOUS ACTIVEZ UNE FLEUR MAGIQUE, PLACEZ SUR 2 HORDES DIFFÉRENTES À PORTÉE , PUIS RETOURNEZ LA TUILE DU CÔTÉ FANÉ.



### FLEUR DE FEU

LORSQUE VOUS ACTIVEZ UNE FLEUR DE FEU, PLACEZ SUR CHAQUE HORDE ADJACENTE, PUIS RETOURNEZ LA TUILE DU CÔTÉ FANÉ.



### FLEUR DE TERRE

LORSQUE VOUS ACTIVEZ UNE FLEUR DE TERRE, UN HÉROS À PORTÉE GAGNE PROTECTION JUSQU'À LA FIN DE LA MANCHE. PLACEZ SUR SON PLATEAU HÉROS, PUIS RETOURNEZ LA TUILE DU CÔTÉ FANÉ.



### FLEUR DE GIVRE

LORSQUE VOUS ACTIVEZ UNE FLEUR DE GIVRE, PLACEZ ET SUR UNE HORDE À PORTÉE , PUIS RETOURNEZ LA TUILE DU CÔTÉ FANÉ.



### FLEUR DES TEMPÈTES

LORSQUE VOUS ACTIVEZ UNE FLEUR DES TEMPÈTES, PLACEZ SUR UNE HORDE À PORTÉE . RETIREZ LES SOLDATS ET FAITES SE REPLIER LES AUTRES FIGURINES QUI S'Y TROUVENT. DÉPLACEZ LA HORDE SUR N'IMPORTE QUEL EMPLACEMENT LIBRE DU CHEMIN, PUIS RETOURNEZ LA TUILE DU CÔTÉ FANÉ.

LA FLEUR DES TEMPÈTES N'A AUCUN EFFET SUR LES BOSS.

**IMPORTANT :** TOUTES LES FLEURS INFILTRENT DES DÉGÂTS .

# CHAMPIONS

LES CHAMPIONS SONT CONSIDÉRÉS COMME UNE HORDE ET SUIVENT LES MÊMES RÈGLES DE DÉPLACEMENT.

1. AVANT QU'UN CHAMPION TENTE DE SE DÉPLACER, RÉVÉLEZ LA PREMIÈRE CARTE DU PAQUET ACTIVATION DE CHAMPION :

SI LE NOMBRE D'ICÔNES  NON RECOUVERTES SUR SA CARTE HORDE EST SUPÉRIEUR OU ÉGAL À CELUI DE LA CARTE RÉVÉLÉE, LE CHAMPION EFFECTUE SON ATTAQUE SPÉCIALE.

2. DÉFAUSSER LA CARTE ACTIVATION DE CHAMPION À CÔTÉ DE SON PAQUET, FACE VISIBLE.

3. ENSUITE, LE CHAMPION TENTE DE SE DÉPLACER (COMME UNE HORDE NORMALE), QU'IL AIT EFFECTUÉ OU NON SON ATTAQUE SPÉCIALE.

SI PLUSIEURS CHAMPIONS SONT EN JEU, RÉVÉLEZ UNE CARTE ACTIVATION DE CHAMPION DIFFÉRENTE POUR CHAQUE AVANT DE PASSER AU DÉPLACEMENT (SELON L'ORDRE CLASSIQUE DES HORDES, EN FONCTION DE LA DISTANCE QUI LES SÉPARE DE LA SORTIE).

## CHEF GOBELIN

### ATTAQUE SPÉCIALE : FAUCHEUR



RETRIEZ TOUTS LES SOLDATS DE CETTE HORDE ET DE CHAQUE HORDE ADJACENTE. ENSUITE, TOUTS LES HÉROS SUR OU ADJACENTS À CETTE HORDE SUBISSENT 1 DÉGÂT.

## JACK O'LANTERN

### ATTAQUE SPÉCIALE : FRISSON



1. RETRIEZ TOUTES LES TUILES DÉGÂTS ET TOUTS LES SOLDATS DE CETTE HORDE LORSQU'ELLE EST ACTIVÉE.

2. TOUTS LES HÉROS ET LES GUERRIERS DE SABLE QUI SE TROUVENT SUR LE PLATEAU DE JACK O'LANTERN DOIVENT SE REPLIER SUR UN EMPLACEMENT ADJACENT. LES HÉROS SUBISSENT 1 DÉGÂT.

3. PLACEZ LA CARTE HORDE DE JACK O'LANTERN (AVEC OU SANS SON PLATEAU) AU-DESSUS DE LA PILE APPARITION ADJACENTE AU JETON ÉVÉNEMENT .

4. PLACEZ UNE HORDE CITROUILLE FACE VISIBLE SUR L'EMPLACEMENT OÙ SE TROUVAIT LE PLATEAU DE JACK O'LANTERN, PUIS FAITES-LA IMMÉDIATEMENT AVANCER (EN PRENANT EN COMPTE L'ICÔNE VITESSE).

5. DÉPLACEZ LE JETON ÉVÉNEMENT PRÈS DE LA PROCHAINE PILE APPARITION, DANS L'ORDRE DÉCROISSANT (2>1, 1>4, 4>3, 3>2).

## CHAMPION DES OMBRES

### ATTAQUE SPÉCIALE : DÉVOREUR



RETRIEZ TOUTS LES SOLDATS ET HÉROS DE LA CARTE HORDE DU CHAMPION DES OMBRES (LES HÉROS DOIVENT SE REPLIER MAIS NE SUBISSENT AUCUN DÉGÂT).

APRÈS QUE LE CHAMPION DES OMBRES A AVANCÉ, PLACEZ UNE TUILE ENVIRONNEMENT CREVASSÉE CÔTÉ BÉANT SUR L'EMPLACEMENT QU'IL VIENT DE QUITTER. SI VOUS N'AVEZ PLUS DE CREVASSES DISPONIBLES, LE ROYAUME PERD 1 COEUR.

## ANOOBIS

### CAPACITÉ PASSIVE : CIMETIÈRE



AU LIEU D'ÊTRE DÉFAUSSÉES, LES HORDES DÉTRUITES SONT MÉLANGÉES DANS UNE PILE FACE CACHÉE : LE CIMETIÈRE D'ANOOBIS.

### ATTAQUE SPÉCIALE : ARMÉE DES MORTS

LORSQU'ANOOBIS EST ACTIVÉ, PLACEZ LA CARTE DU SOMMET DU CIMETIÈRE D'ANOOBIS SUR L'EMPLACEMENT QU'IL VIENT DE QUITTER. CETTE HORDE NE S'ACTIVE PAS PENDANT CETTE MANCHE.

SI ANOOBIS A ÉTÉ ACTIVÉ MAIS NE S'EST PAS DÉPLACÉ (PAR EXEMPLE PARCE QU'UN HÉROS OU SOLDAT L'EN A EMPÊCHÉ), LA HORDE APPARAÎT SUR L'EMPLACEMENT DEVANT LUI EN DIRECTION DE LA SORTIE.

# ENNEMIS

## CAPACITÉS ACTIVES

LES CAPACITÉS ACTIVES D'UN ENNEMI SE DÉCLENCHENT UNIQUEMENT SI ELLES NE SONT PAS RECOUVERTES AU DÉBUT DE LA PHASE 4 (AVANCER LES HORDES).

▼ **RAPIDE** : SI UNE HORDE QUI S'ACTIVE A AU MOINS 1 ICÔNE VITESSE NON RECOUVERTE, ELLE TENTE D'AVANCER DEUX FOIS - SAUF SI ELLE EST BLOQUÉE PAR DES SOLDATS OU DES HÉROS, SELON LES RÈGLES HABITUELLES. LES ICÔNES VITESSE RÉVÉLÉES APRÈS UN DÉPLACEMENT (EN RETIRANT UN SOLDAT OU UN HÉROS DE LA HORDE) NE PROVOquent PAS DE 2<sup>ND</sup> DÉPLACEMENT.

✚ **SOIN DE GROUPE** : SI UNE HORDE QUI S'ACTIVE A AU MOINS 1 ICÔNE SOIN DE GROUPE NON RECOUVERTE, RETirez TOUTES LES TUILES DÉGâTS POSÉES SUR ELLE ET SUR CHAQUE HORDE ADJACENTE.

→ **TIREUR D'ÉLITE** : TANT QUE CETTE ICÔNE EST VISIBLE SUR UNE HORDE, CELLE-CI NE SE DÉPLACE PAS (MÊME SI ELLE EST RAPIDE). À LA PLACE, ELLE INFIGE 1 DÉGâT À UN SEUL HÉROS DE VOTRE CHOIX PARMI CEUX QUI NE SONT PAS ASSOMMÉS. LA HORDE SE DÉPLACE NORMALEMENT UNE FOIS QUE SA DERNIÈRE ICÔNE → A ÉTÉ RECOUVERTE.

## CAPACITÉS PASSIVES

CES CAPACITÉS NE SE DÉCLENCHENT PAS : ELLES RENDENT SIMPLEMENT VOS ENNEMIS PLUS DIFFICILES À ÉLIMINER.



**Horde Insaisissable** : IL EST IMPOSSIBLE DE PLACER DES TUILES DÉGâTS SUR UNE HORDE INSAISISSABLE, SAUF SI AU MOINS UN HÉROS OU SOLDAT SE TROUVE DÉJÀ DESSUS. LES CASES  NE PEUVENT JAMAIS ÊTRE RECOUVERTES PAR DES SOLDATS, DES HÉROS OU DES TUILES DÉGâTS.



**Horde Volante** : LORSQU'UNE HORDE VOLANTE SE DÉPLACE (EN APPARAISSANT OU EN AVANçANT), RETirez LES SOLDATS PUIS FAITES SE REPLIER TOUTES LES HÉROS QUI S'Y TROUVENT SANS LEUR INFIGER DE DÉGâTS. SI UNE AUTRE HORDE VOLANTE EST SUR SA ROUTE, ELLE SALUTE PAR-DESSUS. S'IL S'AGIT D'UNE HORDE NON VOLANTE, ELLE LA SURVOLE ; RETirez LES SOLDATS ET FAITES SE REPLIER LES HÉROS QUI S'Y TROUVENT (SANS TOUCHER AUX TUILES DÉGâTS !), PUIS POSEZ LA HORDE VOLANTE DESSUS. LORSQU'ELLE REPART ET DÉVOILE LA HORDE NON VOLANTE QU'ELLE SURVOLAIT, CELLE-CI SE DÉPLACE À SON TOUR (EN SAUTANT PAR-DESSUS LA HORDE VOLANTE SI NÉCESSAIRE).

SI UNE HORDE VOLANTE EST DÉTRuite PENDANT UN SURVOL, TOUT HÉROS QUI S'Y TROUVE DOIT SE REPLIER (ET NON ÊTRE PLACé SUR LA HORDE NON VOLANTE AU-DESSOUS).



LES CASES  NE PEUVENT JAMAIS ÊTRE RECOUVERTES PAR DES SOLDATS, DES HÉROS OU DES TUILES DÉGâTS.



**GRAND ENNEMI** : LORSQU'UNE HORDE COMPORTANT UN GRAND ENNEMI S'ÉCHAPPE, LE ROYALME PERD 4 COEURS SI AU MOINS UNE CASE DU GRAND ENNEMI N'EST PAS RECOUverte, PLUS 1 COEUR POUR CHAQUE AUTRE ENNEMI VISIBLE SUR LA CARTE.



**VULNÉRABILITé MAGIQUE** : SEULS DES DÉGâTS MAGIQUES OU BRUTS (DONT LES FIGURINES DE HÉROS) PEUVENT RECOUVRIR CETTE ICÔNE.



**VULNÉRABILITé PHYSIQUE** : SEULS DES DÉGâTS PHYSIQUES OU BRUTS (DONT LES FIGURINES DE HÉROS) PEUVENT RECOUVRIR CETTE ICÔNE.



**VULNÉRABILITé SPÉCIFIQUE** : SEULS DES DÉGâTS BRUTS, DES SOLDATS OU DES HÉROS PEUVENT RECOUVRIR CETTE ICÔNE.



**BOUCLIER** : CHAQUE BOUCLIER BLOQUE LES TUILES DÉGâTS DU TYPE CORRESPONDANT QUI PROVIENNENT DE CETTE DIRECTION. PAR EXEMPLE, UNE HORDE MUNIE DE BOUCLIERS VERTS DE CHAQUE CÔTé DE SA CARTE NE PEUT PAS SUBIR DE DÉGâTS PHYSIQUES INFIGÉS DEPUIS DES EMPLACEMENTS SITUÉS SUR SA GAUCHE OU SA DROITE - MAIS VOUS POUVEZ Y PLACER DES PIONS SOLDAT. UN BOUCLIER NE PROTÈGE QUE SA PROPRE HORDE ET NE BLOQUE NI LES DÉGâTS INFIGÉS PAR LES HÉROS QUI SE TROUVENT DESSUS, NI LES DÉGâTS DE LANCER PROVENANT D'UN EMPLACEMENT NON PROTÉGé (MÊME SI CE SOLDAT ÉTÉ PLACé PAR UNE TOUR SITUÉE DANS LA DIRECTION DU BOUCLIER). LES CASES DE BOUCLIER NE PEUVENT JAMAIS ÊTRE RECOUVERTES PAR DES SOLDATS, DES HÉROS OU DES TUILES DÉGâTS.



**ENNEMI CORIACE** : UN ENNEMI CORIACE EST TOUJOURS GRAND, ET CHACUNE DE SES CASES DOIT ÊTRE RECOUverte PAR UNE TUILE DÉGâTS OU UN HÉROS DIFFÉRENTS. TOUTEFOIS, UN MÊME HÉROS OU UNE MÊME TUILE DÉGâTS PEUT RECOUVRIR UNE SEULE CASE DE PLUSIEURS ENNEMIS CORIACES À LA FOIS.

# HÉROS

## ALRIC

ALRIC A 2 POINTS DE VIE ET UN DÉPLACEMENT DE 3. SON ATTAQUE DE BASE INFILGE 1 TUILE DÉGÂTS PHYSIQUES 3x1 EN L AU CORPS À CORPS. IL EST ACCOMPAGNÉ PAR 2 GUERRIERS DE SABLE QUI L'ASSISTENT DANS SA QUÊTE.

LES GUERRIERS DE SABLE SONT REPRÉSENTÉS PAR 2 PIIONS UNIQUES ET NE SONT NI DES SOLDATS, NI DES HÉROS.

ILS PEUVENT :

- ENTRER EN JEU SUR L'EMPLACEMENT D'ALRIC À LA FIN DE SON TOUT PREMIER DÉPLACEMENT OU APRÈS N'IMPORTE LEQUEL DE SES REPOS, PUIS SE DÉPLACER.
- SE DÉPLACER JUSQU'À DEUX EMPLACEMENTS.
- BLOQUER LE DÉPLACEMENT DES HORDES, MAIS SANS SUBIR DE DÉGÂTS.
- RECOLVIR DES CASES DE CARTES HORDE.

ILS NE PEUVENT PAS :

- INTERAGIR AVEC LES FLEURS OU LES TUILES ENVIRONNEMENT.

CAPACITÉS SPÉCIALES :

- PROTECTION : ILS NE SUBISSENT AUCUN DÉGÂT (MAIS DOIVENT SE REPLIER COMME LES HÉROS, LE CAS ÉCHÉANT).
- SACRIFICE : LORSQU'UN HÉROS DOIT SUBIR DES DÉGÂTS, VOUS POUVEZ À LA PLACE SACRIFIER UN GUERRIER DE SABLE SUR SON EMPLACEMENT EN LE RENVOYANT SUR LE PLATEAU D'ALRIC.



### CAPACITÉ 1 : RAFALE

INFILGEZ 2 TUILES DÉGÂTS 1x1 ET 1 TUILE DÉGÂTS 2x1 (PARTICULIÈREMENT EFFICACE CONTRE LES ENNEMIS CORIACES).



### CAPACITÉ 2 : DE SANG ET DE SABLE

PLACEZ LES GUERRIERS DE SABLE SUR L'EMPLACEMENT D'ALRIC (QU'ILS SOIENT SUR SON PLATEAU HÉROS OU DÉJÀ EN JEU) ET INFILGEZ 1 TUILE DÉGÂTS 2x1.



### CAPACITÉ 3 : QUE L'OMBRE S'EFFACE

CHAQUE GUERRIER DE SABLE QUI SE TROUVE SUR UNE HORDE LUI INFILGE 1 TUILE DÉGÂTS BRUTS 3x1 EN L. TOUS LES GUERRIERS DOIVENT ENSUITE RETOURNER SUR LE PLATEAU D'ALRIC (QU'ILS AIENT ATTAQUÉ OU NON) ET NE PEUVENT PAS ÊTRE REDÉPLOYÉS PENDANT CETTE MANCHE.



### CAPACITÉ 4 : SANS PEUR

LES GUERRIERS DE SABLE PEUVENT DÉSORMAIS ACTIVER DES FLEURS, COLLECTER DES JETONS DANS LES BASSINS DE LAVE ET RETIRER DES TENTACULES ET DES CREVASSES. DE PLUS, LORSQU'UN GUERRIER DE SABLE SE DÉPLACE, INFILGEZ 1 TUILE DÉGÂTS BRUTS 1x1 À CHAQUE HORDE QU'IL QUITTE.

### CAPACITÉ DE HÉROS SECONDAIRE (MODE SOLO)

PLACEZ DEUX GUERRIERS DE SABLE N'IMPORTE OÙ SUR LE PLATEAU. ILS PEUVENT SE DÉPLACER JUSQU'À 2 EMPLACEMENTS À CHAQUE MANCHE. ILS BÉNÉFICIENT DE PROTECTION, MAIS PAS DE SACRIFICE. ILS NE SONT PAS RETIRÉS DU PLATEAU À LA FIN DE LA MANCHE.

## BRUXA

BRUXA A 2 POINTS DE VIE ET UN DÉPLACEMENT DE 3. SON ATTAQUE DE BASE INFILGE 1 TUILE DÉGÂTS MAGIQUES 2x1 À DISTANCE.

ELLE COMMENCE SANS JETONS CRÂNE, MAIS SA CAPACITÉ PASSIVE LOURDS SECRETS LUI PERMET D'EN RÉCUPÉRER UN CHAQUE FOIS QU'UNE HORDE SUR OU ADJACENTE À SON EMPLACEMENT EST DÉTRUIITE. AVANT SON DÉPLACEMENT, ELLE PEUT INFILGER 1 TUILE DÉGÂTS MAGIQUES 1x1 À UNE HORDE ADJACENTE POUR CHAQUE CRÂNE SUR SON PLATEAU HÉROS. SI BRUXA PERD SON DERNIER POINT DE VIE, ELLE PERD AUSSI TOUS SES JETONS CRÂNE.

#### CAPACITÉ 1 : JUSTE RÉTRIBUTION



GAGNEZ 2 CRÂNES.

#### CAPACITÉ 2 : CRÂNES RICANANTS



DÉPENSEZ DES CRÂNES POUR INFILTRER AUTANT DE TUILES DÉGÂTS MAGIQUES 2x1 À PORTÉE MULTIDICTIONNELLE.

#### CAPACITÉ 3 : AURA DE TERREUR



DÉPENSEZ DES CRÂNES POUR ATTRIBUER LA CAPACITÉ PROTECTION À AUTANT DE HÉROS PENDANT CETTE MANCHE. EN GUISE DE RAPPEL, PLACEZ UN JETON PROTECTION PRÈS DE LEURS PLATEAUX HÉROS.

#### CAPACITÉ 4 : DANSE DES OS



VOUS POUVEZ STOCKER JUSQU'À 4 JETONS CRÂNE (AU LIEU DE 3) POUR DÉCLENCHER DES EFFETS REDOUTABLES, MAIS VOS POINTS DE VIE SONT RÉDUITS (1 DÉGÂT SUFFIT À VOUS ASSOMMER).

#### CAPACITÉ DE HÉROS SECONDAIRE (MODE SOLO)

DÉPLACEZ-VOUS JUSQU'À 3 EMPLACEMENTS. VOUS GAGNEZ 2 CRÂNES (MAXIMUM 4) POUR CHAQUE HORDE DÉTRUIE PENDANT CETTE MANCHE. JUSQU'À LA FIN DE LA PARTIE, VOUS POUVEZ À TOUT MOMENT DÉPENSER 1 CRÂNE POUR INFILTRER 1 TUILE DÉGÂTS MAGIQUES 1x2 DE BRUXA.

### DIERDRE

DIERDRE A 3 POINTS DE VIE ET UN DÉPLACEMENT DE 1. SON ATTAQUE DE BASE INFILTRÉ 1 TUILE DÉGÂTS MAGIQUES 2x1 À DISTANCE OU AU CORPS À CORPS.

ELLE DISPOSE DE DEUX CAPACITÉS PASSIVES :

- AILES DE LUMIÈRE : ELLE PEUT SE TÉLÉPORTER N'IMPORTE OÙ SUR LE PLATEAU AVANT DE SE DÉPLACER.

- LUMIÈRE SACRÉE : SI UN SOLDAT EST RETIRÉ DU PLATEAU PENDANT N'IMPORTE QUELLE PHASE, INFILTRÉ 1 TUILE DÉGÂTS BRUTS 1x1 À LA HORDE SUR LAQUELLE IL SE TROUVAIT. SI DIERDRE EST ASSOMMÉE, LUMIÈRE SACRÉE CESSE DE FONCTIONNER PENDANT UNE MANCHE (JUSQU'À CE QU'ELLE SE SOIT REPOSÉE).

#### CAPACITÉ 1 : ANGE GARDIEN



CHOISISSEZ UN HÉROS SUR OU ADJACENT À L'EMPLACEMENT DE DIERDRE (DONT ELLE-MÊME). IL RÉCUPÈRE TOUS SES POINTS DE VIE (MAIS PAS SES CAPACITÉS UTILISÉES) ET GAGNE PROTECTION POUR CETTE MANCHE. DE PLUS, SI LE HÉROS CHOISI EST SUR UNE HORDE, IL LUI INFILTRÉ 1 TUILE DÉGÂTS MAGIQUES 1x1.

#### CAPACITÉ 2 : CONSÉCRATION



RENOVÉEZ UNE TOUR DE NIVEAU 1 ADJACENTE À DIERDRE DANS LA MAIN DE SON PROPRIÉTAIRE, QUI POURRA LA REJOUER PENDANT CETTE MANCHE. UNE NOUVELLE TOUR PEUT DÈS MAINTENANT ÊTRE CONSTRUIE À SA PLACE.

#### CAPACITÉ 3 : FAIS TES PRIÈRES



CETTE CAPACITÉ PASSIVE REMPLACE LUMIÈRE SACRÉE (POSEZ-LA PAR-DESSUS). SI VOUS PLACEZ UN SOLDAT SUR UNE HORDE QUI N'EN CONTIENT AUCUN AUTRE, INFILTRÉ AUSSI 1 TUILE DÉGÂTS BRUTS 1x1 À CETTE HORDE.

#### CAPACITÉ 4 : CHÂTIMENT CÉLESTE



CHOISISSEZ UNE HORDE ET INFILTRÉ-LUI 2 TUILES DÉGÂTS BRUTS 2x1.

#### CAPACITÉ DE HÉROS SECONDAIRE (MODE SOLO)

PLACEZ 3 SOLDATS À L'ENDROIT DE VOTRE CHOIX. CHAQUE SOLDAT PLACÉ SUR UNE HORDE QUI N'EN CONTIENT AUCUN AUTRE INFILTRÉ 1 TUILE DÉGÂTS PHYSIQUES 1x1 DE DIERDRE À CETTE HORDE.

## ELORA WINTERSONG

ELORA A 2 POINTS DE VIE ET UN DÉPLACEMENT DE 3. SON ATTAQUE DE BASE INFILGE 2 TUILES DÉGÂTS MAGIQUES (2x1 ET 1x1) À DISTANCE.

À CHAQUE MANCHE, SA CAPACITÉ PASSIVE L'HIVER VIENT LUI PERMET D'INFILGER DES TUILES DÉGÂTS D'ELORA SUPPLÉMENTAIRES AUX HORDES QUI EN COMPORTENT DÉJÀ. PUISQUE CES DÉGÂTS VIENNENT DIRECTEMENT DES HORDES, LES BOUCLIERS NE PEUVENT PAS LES BLOQUER.

SI ELORA EST ASSOMMÉE, L'HIVER VIENT CESSE DE FONCTIONNER PENDANT UNE MANCHE (JUSQU'À CE QU'ELLE SE SOIT REPOSÉE).



### CAPACITÉ 1: BLIZZARD

INFILGEZ 3 TUILES DÉGÂTS MAGIQUES 1x1 À PORTÉE PARFAITE À UNE OU PLUSIEURS HORDES DE VOTRE CHOIX.



### CAPACITÉ 2: ÇA JETTE UN FROID !

INFILGEZ JUSQU'À 3 TUILES DÉGÂTS BRUTS 2x1 À DES HORDES DIFFÉRENTES QUI COMPORTENT DÉJÀ DES TUILES DÉGÂTS D'ELORA.



### CAPACITÉ 3: ARMURE DE GLACE

CHAQUE HÉROS SUR UNE HORDE DONT AU MOINS 3 CASES SONT RECOUVERTES PAR DES TUILES DÉGÂTS D'ELORA GAGNE PROTECTION JUSQU'À LA FIN DE LA MANCHE (CE N'EST PAS UNE CAPACITÉ PASSIVE : VOUS DEVEZ LA DÉCLENCHER !)



### CAPACITÉ 4: PERMAFROST

PLACEZ JUSQU'À 3 TUILES DÉGÂTS BRUTS 2x1 SUR DES JETONS APPARITION DIFFÉRENTS. CHAQUELLE D'ELLES SERA INFILGÉE À LA PROCHAINE CARTE HORDE QUI APPARAÎTRA DEPUIS LA PILE CORRESPONDANTE, MÊME SI UNE CAPACITÉ L'Y PLACE OU L'Y DÉPLACE (COMME POUR JACK O'LANTERN).

### CAPACITÉ DE HÉROS SECONDAIRE (MODE SOLO)

INFILGEZ 3 TUILES DÉGÂTS MAGIQUES 1x1 D'ELORA À LA HORDE DE VOTRE CHOIX. AU DÉBUT DE LA PROCHAINE MANCHE, PLACEZ 1 TUILE DÉGÂTS MAGIQUES 2x1 D'ELORA SUR CHAQUE HORDE QUI EN CONTIENT DÉJÀ.

## SAITAM

SAITAM A 3 POINTS DE VIE ET UN DÉPLACEMENT DE 2. SON ATTAQUE DE BASE INFILGE 1 TUILE DÉGÂTS PHYSIQUES 2x1 AU CORPS À CORPS, APRÈS QUOI IL PEUT SE DÉPLACER JUSQU'À 2 EMPLACEMENTS SUPPLÉMENTAIRES.

SA CAPACITÉ PASSIVE PRIMATE PUissant LUI PERMET D'INFILGER DES DÉGÂTS CHAQUE FOIS QU'IL QUITTE UN EMPLACEMENT OCCUPÉ PAR UNE HORDE, Y COMPRIS S'IL FAIT DES ALLERS-RETOURS ENTRE DEUX HORDES !

### CAPACITÉ 1: COURROUX DIVIN



VOUS OBTENEZ PROTECTION POUR CETTE MANCHE. DE PLUS, SI SAITAM EST SUR UNE HORDE, IL LUI INFILGE 1 TUILE DÉGÂTS BRUTS 2x1 SUPPLÉMENTAIRE POUR CHAQUE TUILE DÉGÂTS ET CHAQUE SOLDAT QUI S'Y TROUVENT.

### CAPACITÉ 2: ASANTE SANA ET HASTA LA VISTA



DÉPLACEZ-VOUS JUSQU'À 5 EMPLACEMENTS. SAITAM PEUT DONC AVANCER DE 2 EMPLACEMENTS AVEC SON DÉPLACEMENT DE BASE PUIS DE 5 EMPLACEMENTS SUPPLÉMENTAIRES, INFILGEANT JUSQU'À 7 DÉGÂTS GRÂCE À PRIMATE PUissant.

### CAPACITÉ 3: BÂTON TOURNYANT



INFILGEZ 1 TUILE DÉGÂTS BRUTS 2x1 À CHAQUE HORDE ADJACENTE À SAITAM.

### CAPACITÉ 4: PAUME DU SINGE



VOUS POUVEZ VOUS DÉPLACER DE 1 EMPLACEMENT SUPPLÉMENTAIRE. SI SAITAM EST SUR UNE HORDE AU DÉBUT DE LA PHASE 4, CELLE-CI NE SE DÉPLACE PAS, N'INFILGE AUCUN DÉGÂT ET NE DÉCLENCHE AUCUNE CAPACITÉ SPÉCIALE (SOIN DE GROUPE OU ACTIVATION DE CHAMPION, PAR EXEMPLE).

### CAPACITÉ DE HÉROS SECONDAIRE (MODE SOLO)

DÉPLACEZ-VOUS JUSQU'À 8 EMPLACEMENTS. INFILGEZ 1 TUILE DÉGÂTS PHYSIQUES 1x1 DE SAITAM À CHAQUE HORDE SUR LAQUELLE VOUS ENTREZ.

# MODIFICATEURS DE TOUR

IL EXISTE TROIS TYPES DE MODIFICATEURS DE TOUR DANS FUREUR ÉLÉMENTALE :

- 6 MODIFICATEURS BASIQUES, TOUJOURS DISPONIBLES.
- 4 MODIFICATEURS AVANCÉS, DISPONIBLES À PARTIR DU SCÉNARIO N°6.
- 2 MODIFICATEURS FAUCON, DISPONIBLES EXCLUSIVEMENT APRÈS AVOIR AMÉLIORÉ UNE TOUR DE SNIPERS EN FORT DES ARBALÉTRIERS.

## MODIFICATEURS BASIQUES

LES TOURS DES MAGES DE NIVEAUX 1, 2 ET 3 PEUVENT ACCUEILLIR JUSQU'À 2 MODIFICATEURS DIFFÉRENTS. LEURS EFFETS NE SE CUMULENT PAS. PAR EXEMPLE, SI VOUS PLACEZ LES MODIFICATEURS DÉGÂTS BRUTS ET SOLDAT SUPPLÉMENTAIRE SUR LA MÊME TOUR, LE SOLDAT INFILIGE DES DÉGÂTS PHYSIQUES COMME D'HABITUDE. (EXCEPTION : PORTÉE PARFAITE ET DÉGÂTS BRUTS SE CUMULENT.)



**TUILE DÉGÂTS D'ARTILLERIE 2x1 :** LORSQUE CETTE TOUR ATTAQUE, INFILIGEZ 1 TUILE DÉGÂTS PHYSIQUES 2x1 SUPPLÉMENTAIRE À LA HORDE ADJACENTE, DANS LA DIRECTION INDICUÉE.



**PORTÉE PARFAITE :** TOUTES LES TUILES DÉGÂTS INFILGÉES PAR CETTE TOUR ONT DÉSORMAIS UNE PORTÉE PARFAITE.



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



**DÉGÂTS BRUTS :** TOUTES LES TUILES DÉGÂTS INFILGÉES PAR CETTE TOUR SONT DÉSORMAIS DES DÉGÂTS BRUTS.



**SOLDAT SUPPLÉMENTAIRE :** LORSQUE CETTE TOUR ATTAQUE, PLACEZ 1 SOLDAT SUPPLÉMENTAIRE SUR N'IMPORTE QUELLE HORDE ADJACENTE, DANS UNE DES DIRECTIONS INDICUÉES.



## SITE DE CONSTRUCTION SUPPLÉMENTAIRE :

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

## MODIFICATEURS AVANCÉS



LORSQUE VOUS PASSEZ CETTE TOUR EN L'AMÉLIORANT, LE HÉROS QUI LA REÇOIT PEUT SE REPOSER GRATUITEMENT. VOUS NE GAGNEZ PAS DE REPOS GRATUIT SI VOUS N'AMÉLIOREZ PAS LA TOUR.



LORSQUE VOUS PASSEZ CETTE TOUR EN L'AMÉLIORANT, AJOUTEZ 2 DIAMANTS ET 1 PIÈCE D'OR AU TRÉSOR. VOUS NE GAGNEZ RIEN SI VOUS N'AMÉLIOREZ PAS LA TOUR.



LORSQUE VOUS JOUEZ CETTE TOUR, VOUS POUVEZ PAYER 1 DIAMANT POUR LA REPRENDRE EN MAIN APRÈS SON ATTAQUE. VOUS POUVEZ LA REJOUER LORS DE CETTE MÊME MANCHE À L'EMPLACEMENT DE VOTRE CHOIX.



LORSQUE CETTE TOUR EST JOUÉE SUR UN EMPLACEMENT QUI CONTIENT UNE FLEUR FANÉE, RÉGÉNÉREZ CETTE FLEUR.

## MODIFICATEURS FAUCON



LE FORT DES ARBALÉTRIERS PERMET D'ACQUÉRIR LES DEUX MODIFICATEURS FAUCON DU JEU. CHACUN D'ELUX PERMET À SA TOUR D'INFILIGER 1 ☀ SUPPLÉMENTAIRE À UNE HORDE ADJACENTE, DANS UNE DES DIRECTIONS INDICUÉES.

CHAQUE TOUR (Y COMPRIS CELLES AYANT LE SYMBOLE ☠ ET LE FORT DES ARBALÉTRIERS) PEUT ACCUEILLIR JUSQU'À 1 MODIFICATEUR FAUCON, QUI N'OCCUPE PAS DE ZONE DE MODIFICATEUR.

# TOURS



## SITE DE CONSTRUCTION

CHAQUE SITE PEUT CONTENIR UNE TOUR DE SOLDATS ET UNE TOUR D'UN AUTRE TYPE.

LA COULEUR D'UN SITE DE CONSTRUCTION CORRESPOND AU JOUEUR QUI PEUT Y CONSTRUIRE ET RÉCUPÉRERA SES TOURS À LA PHASE 5. N'IMPORTE QUEL TYPE DE TOUR PEUT ÊTRE CONSTRUIT ET/OU RÉCUPÉRÉ PAR N'IMPORTE QUEL JOUEUR SUR UN SITE BLANC.

AU DÉBUT DE CHAQUE MANCHE EN MODE SOLO, VOUS DEVEZ CHOISIR UNE COULEUR DE SITE DE CONSTRUCTION (SAUF LE BLANC) QUI SERA BLOQUÉE ET SUR LAQUELLE VOUS NE POURREZ PAS CONSTRUIRE PENDANT CETTE MANCHE.

## TOURS D'ARCHERS



### TOUR D'ARCHERS

INFLIGE DES DÉGÂTS PHYSIQUES ET PEUT ACCUEILLIR 1 MODIFICATEUR. PLACEZ SUR UNE HORDE SELON LA PORTÉE INDICHIÉE OU PLACEZ SUR N'IMPORTE QUELLE HORDE.



### TOUR DE TIREURS D'ÉLITE

INFLIGE DES DÉGÂTS PHYSIQUES ET PEUT ACCUEILLIR 1 MODIFICATEUR. PLACEZ SUR UNE HORDE SELON LA PORTÉE INDICHIÉE OU PLACEZ SUR N'IMPORTE QUELLE HORDE.



### TOUR DE SNIPERS

INFLIGE DES DÉGÂTS PHYSIQUES ET PEUT ACCUEILLIR 1 MODIFICATEUR. PLACEZ 2 SUR UNE HORDE SELON LA PORTÉE INDICHIÉE OU PLACEZ 2 SUR N'IMPORTE QUELLE HORDE.



### FORT DES ARBALETRIERS

INFLIGE DES DÉGÂTS PHYSIQUES ET NE PEUT ACCUEILLIR AUCUN MODIFICATEUR (SAUF FALCON, VOIR PAGE 8 POUR PLUS DE DÉTAILS). RÉPARTISSEZ 2 ENTRE UNE OU DEUX HORDES DE VOTRE CHOIX ET RECEVEZ 2 MODIFICATEURS FALCON.



### LANCEURS DE HACHES

INFLIGE DES DÉGÂTS PHYSIQUES ET NE PEUT ACCUEILLIR AUCUN MODIFICATEUR. PLACEZ 2 ET SUR UNE HORDE SELON LA PORTÉE INDICHIÉE OU PLACEZ 2 ET SUR N'IMPORTE QUELLE HORDE.

## TOURS DE MAGES



### TOUR DES MAGES

INFLIGE DES DÉGÂTS MAGIQUES ET PEUT ACCUEILLIR 2 MODIFICATEURS. PLACEZ SUR LA HORDE INDICHIÉE.



### TOUR DES ADEPTES

INFLIGE DES DÉGÂTS MAGIQUES ET PEUT ACCUEILLIR 2 MODIFICATEURS. PLACEZ SUR LA HORDE INDICHIÉE.



### TOUR DES SORCIERS

INFLIGE DES DÉGÂTS MAGIQUES ET PEUT ACCUEILLIR 2 MODIFICATEURS. PLACEZ ET 2 SUR JUSQU'À 3 HORDES SELON LA PORTÉE INDICHIÉE.



### ARCHIMAGE

INFLIGE DES DÉGÂTS MAGIQUES ET PEUT ACCUEILLIR 1 MODIFICATEUR. PLACEZ 3 SUR JUSQU'À 3 HORDES SELON LA PORTÉE INDICHIÉE ET À PORTÉE PARFAITE SUR N'IMPORTE QUELLE HORDE.



### NÉCROMANCIEN

INFLIGE DES DÉGÂTS BRUTS (Y COMPRIS SES SOLDATS) ET PEUT ACCUEILLIR 1 MODIFICATEUR. PLACEZ ET SUR CHAQUE HORDE ADJACENTE.

LE DOIT ÊTRE PLACÉ SUR UNE TUILE DÉGÂTS DÉJÀ POSÉE. IL DÉSACTIVE LES ET LES CAPACITÉS , ET DE LA HORDE. RETIREZ LE TOTEM APRÈS LE DÉPLACEMENT DES HORDES.

## TOURS D'ARTILLERIE



### BOMBARDE NAIN

INFILGE DES DÉGÂTS PHYSIQUES ET PEUT ACCUEILLIR 1 MODIFICATEUR. PLACEZ SUR CHAQUE HORDE SELON LA PORTÉE INDICHIÉE.



### ARTILLERIE NAIN

INFILGE DES DÉGÂTS PHYSIQUES ET PEUT ACCUEILLIR 1 MODIFICATEUR. PLACEZ SUR CHAQUE HORDE SELON LA PORTÉE INDICHIÉE.



### OBUSIER NAIN

INFILGE DES DÉGÂTS PHYSIQUES ET PEUT ACCUEILLIR 1 MODIFICATEUR. PLACEZ SUR CHAQUE HORDE ADJACENTE.



### MÉCHA DE COMBAT

INFILGE DES DÉGÂTS PHYSIQUES ET NE PEUT ACCUEILLIR AUCUN MODIFICATEUR. PLACEZ SUR UNE HORDE SELON LA PORTÉE INDICHIÉE, PUIS PLACEZ SUR CHAQUE HORDE ADJACENTE À CETTE DERNIÈRE.



### DWAARP

INFILGE DES DÉGÂTS PHYSIQUES ET NE PEUT ACCUEILLIR AUCUN MODIFICATEUR. PLACEZ SUR CHAQUE HORDE ADJACENTE, PUIS PLACEZ SUR UNE HORDE SELON LA PORTÉE INDICHIÉE.

## TOURS DE SOLDATS

SAUF MENTION CONTRAIRE, VOUS POUVEZ TOUJOURS CONSTRUIRE 1 TOUR DE SOLDATS + 1 TOUR D'UN AUTRE TYPE SUR LE MÊME SITE DE CONSTRUCTION.



### CASERNE DE LA MILICE

INFILGE DES DÉGÂTS PHYSIQUES ET NE PEUT ACCUEILLIR AUCUN MODIFICATEUR. PLACEZ SELON LA PORTÉE INDICHIÉE, PUIS PLACEZ SUR UNE HORDE ADJACENTE À CE SOLDAT.



### CASERNE DE L'INFANTERIE

INFILGE DES DÉGÂTS PHYSIQUES ET NE PEUT ACCUEILLIR AUCUN MODIFICATEUR. PLACEZ 2 SELON LA PORTÉE INDICHIÉE (SUR LE MÊME EMPLACEMENT OU NON), PUIS PLACEZ SUR UNE HORDE ADJACENTE À UN DES SOLDATS.



### CASERNE DES CHEVALIERS

INFILGE DES DÉGÂTS PHYSIQUES ET NE PEUT ACCUEILLIR AUCUN MODIFICATEUR. PLACEZ 2 SELON LA PORTÉE INDICHIÉE (SUR LE MÊME EMPLACEMENT OU NON) PUIS, POUR CHAQUE SOLDAT, PLACEZ SUR UNE HORDE ADJACENTE À LUI.



### ASSASSIN

INFILGE DES DÉGÂTS BRUTS (Y COMPRIS SES SOLDATS) ET NE PEUT ACCUEILLIR AUCUN MODIFICATEUR. PLACEZ 2 SELON LA PORTÉE INDICHIÉE (SUR LE MÊME EMPLACEMENT OU NON) PUIS, POUR CHAQUE SOLDAT, PLACEZ SUR UNE HORDE ADJACENTE À LUI. VOUS POUVEZ CONSTRUIRE UNE TOUR SUPPLÉMENTAIRE (HORMIS DE TYPE SOLDATS) SUR CE SITE DE CONSTRUCTION, POUR UN TOTAL DE 3 (L'ASSASSIN ET 2 TOURS D'UN AUTRE TYPE).



### CHEVALIERS TEMPLIERS

INFILGE DES DÉGÂTS PHYSIQUES ET NE PEUT ACCUEILLIR AUCUN MODIFICATEUR. D'ABORD, UN HÉROS ADJACENT À CETTE TOUR REGAGNE 1 POINT DE VIE. ENSUITE, PLACEZ 2 SELON LA PORTÉE INDICHIÉE (SUR LE MÊME EMPLACEMENT OU NON). ENFIN, POUR CHAQUE SOLDAT, PLACEZ SUR UNE HORDE QUI LUI EST ADJACENTE.

# ICONOGRAPHIE



TUILE DÉGÂTS D'ALRIC



TUILE DÉGÂTS DE BRUXA



TUILE DÉGÂTS DE DIERDRE



TUILE DÉGÂTS D'ELORA



TUILE DÉGÂTS DE SAITAM



TUILE DÉGÂTS D'ARCHER



TUILE DÉGÂTS DE MAGE



TUILE DÉGÂTS DE COUTEAU



TUILE DÉGÂTS D'ARTILLERIE



TUILE DÉGÂTS DE FLEUR MAGIQUE



TUILE DÉGÂTS DE FLEUR DE FEU



TUILE DÉGÂTS DE FLEUR DE GIVRE



TUILE DÉGÂTS DE FLEUR DES TEMPÈTES



CORPS À CORPS



DÉGÂTS PHYSIQUES



DÉGÂTS MAGIQUES



DÉGÂTS BRUTS  
(NE PEUVENT PAS ÊTRE BLOQUÉS)



PORTÉE PARFAITE  
(N'IMPORTE QUEL EMPLACEMENT  
DU PLATEAU)



FLÈCHES DE PORTÉE



DÉGÂTS D'ARTILLERIE



DÉGÂTS DE LANCER



JETON TOTEM



PROTECTION  
(INSENSIBLE AUX DÉGÂTS  
POUR LA MANCHE)



DÉPLACEMENT



SOLDAT



# KINGDOM RUSH

## FUREUR ÉLÉMENTALE



### ENNEMIS À L'HORIZON

#### SCÉNARIO D'INTRODUCTION

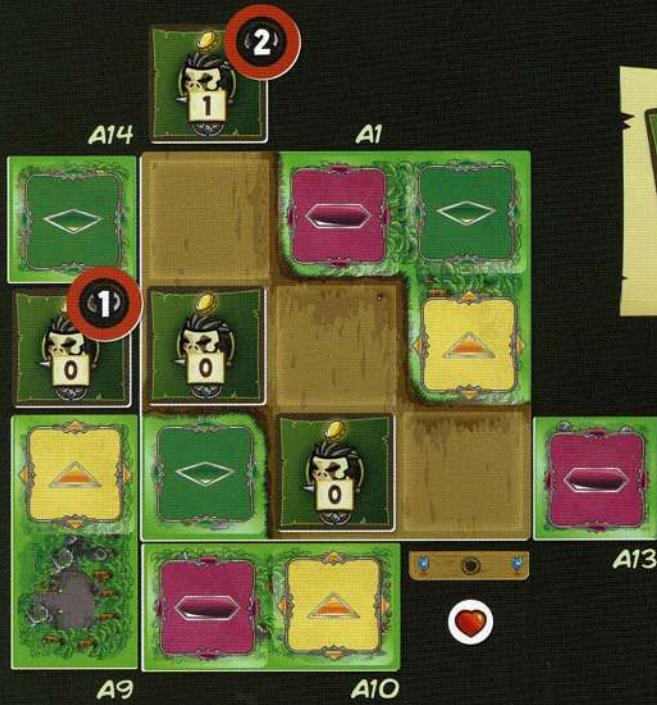
CE SCÉNARIO D'INTRODUCTION VA VOUS PERMETTRE D'APPRENDRE LES BASES DE KINGDOM RUSH : FUREUR ÉLÉMENTALE. AFIN DE VOUS FAMILIARISER AVEC LE JEU, NOUS VOUS CONSEILLONS VIVEMENT DE COMMENCER PAR CE SCÉNARIO AVANT D'ENTAMER LA CAMPAGNE.

# ENNEMIS À L'HORIZON

ALORS COMME ÇA, VOUS VOULEZ VOUS ENGAGER ? N'IMPORTE QUI PEUT MANIER L'ÉPÈE DE NOS JOURS, MAIS IL VA FALLOIR PROUVER VOTRE VALEUR. L'ENNEMI A ENVOYÉ DES ÉCLAIREURS PRÈS DU MUR NORD, ET NOUS RASSEMBLONS UN GROUPE DE VOLONTAIRES POUR ALLER LES ÉLIMINER. CEUX QUI REVIENDRONT DE CETTE EXPÉDITION REJOINDRONT NOTRE CAUSE. POUR LE ROYAUME !

## MISE EN PLACE

INSTALLEZ LE MATERIEL DE JEU COMME INDICUIT CI-DESSOUS.



PRÉPAREZ LES SITES DE CONSTRUCTION SELON LE NOMBRE DE JOUEURS. CHACUN D'EUX CHOISIT UNE COULEUR DE SITE DE CONSTRUCTION ET PREND LE MARQUEUR DE COULEUR CORRESPONDANT.



1 JOUEUR



2 JOUEURS



CHAQUE JOUEUR CHOISIT SON HÉROS ET RÉCUPÈRE LA FIGURINE, LES TUILES DÉGÂTS, LE PLATEAU ET LA CARTE HÉROS CORRESPONDANTS. PLACEZ-LES DEVANT VOUS, PUIS POSEZ UN  SUR LA PISTE DE VIE DE VOTRE PLATEAU HÉROS.



LES INSTRUCTIONS DE MISE EN PLACE INDICENT ÉGALEMENT AVEC QUELLES TOURS VOUS COMMENCEZ LA PARTIE. PRENEZ CES CARTES DANS LA RÉSERVE ET RÉPARTISSEZ-LES ENTRE LES JOUEURS. CHACUN DOIT COMMENCER AVEC AU MOINS UNE TOUR : S'IL EN RESTE, DISTRIBUEZ L'EXCÉDENT AU HASARD (UN JOUEUR PEUT COMMENCER AVEC PLUS DE TOURS QUE LES AUTRES).

POUR CE SCÉNARIO D'INTRODUCTION, PRENEZ 4 TOURS : TOUR D'ARCHERS, TOUR DES MAGES, BOMBARDE NAINE ET CASERNE DE LA MILICE.

ENFIN, RÉCUPÉREZ 2  ET 1  DANS LA RÉSERVE ET PLACEZ-LES À CÔTÉ DU PLATEAU POUR CONSTITUER LE TRÉSOR, COMMUN À TOUTS LES JOUEURS.

## CONDITION DE VICTOIRE :

CHAQUE SCÉNARIO COMPORE UNE CONDITION DE VICTOIRE, DÉCRITE DANS SA MISE EN PLACE. PRENEZ-EN BIEN CONNAISSANCE POUR SAVOIR COMMENT GAGNER. DANS CE SCÉNARIO, CHAQUE MANCHE A UN OBJECTIF DIFFÉRENT. SI VOUS LES ACCOMPLISSEZ TOUS, C'EST LA VICTOIRE !

## AVANT-PROPOS

POUR VOUS AIDER À APPRENDRE LES DIFFÉRENTES MÉCANIQUES, CE SCÉNARIO VOUS DONNE UN OBJECTIF PRÉCIS À CHAQUE MANCHE. UNE FOIS QUE VOUS AUREZ COMPRIS LA MANCHE À SUIVRE POUR L'ATTEINDRE, VOUS POURREZ PASSER À LA MANCHE SUIVANTE. CHAQUE PHASE DU JEU EST EXPLIQUÉE EN DÉTAIL SUR LES PAGES SUIVANTES, ET VOUS POUVEZ CONSULTER LES RÈGLES COMPLÈTES DANS LE LIVRET PRINCIPAL. LORSQUE DE NOUVEAUX ÉLÉMENTS FONT LEUR APPARITION DANS UN SCÉNARIO (HORMIS CELUI-CI), UN ENCADRÉ NOUVELLES RÈGLES VOUS L'INDIQUE À LA FIN DE LA DESCRIPTION !

SI VOUS JOUEZ EN SOLO, CONSIDÉREZ TOUTS LES SITES DE CONSTRUCTION DE CE SCÉNARIO COMME ÉTANT DE VOTRE COULEUR. LES RÈGLES DU MODE SOLO SONT DÉTAILLÉES À LA P. 20 DU LIVRET DE RÈGLES.

3 JOUEURS

4 JOUEURS



# MANCHE 1

CETTE PREMIÈRE MANCHE VA VOUS APPRENDRE À UTILISER LES TOURS POUR ÉLIMINER DES HORDES. VOTRE OBJECTIF EST DE JOUER TOUTES VOS TOURS SUR DES SITES DE CONSTRUCTION, DE SORTE QUE CHACUNE D'ELLES INFILIGE AU MOINS 1 DÉGÂT À UNE HORDE.

## 1 APPARITION DE NOUVELLES HORDES

IGNOREZ CETTE PHASE LORS DE LA PREMIÈRE MANCHE.

## 2 JOUER DES CARTES TOUR ET HÉROS

PENDANT LA PREMIÈRE MANCHE DE CE SCÉNARIO D'INTRODUCTION, VOUS ALLEZ UNIQUEMENT JOUER DES TOURS (LE RESTE DES RÈGLES VOUS SERA EXPLIQUÉ PLUS TARD). LES JOUEURS PEUVENT EFFECTUER LEUR ACTION (JOUER UNE TOUR) DANS N'IMPORTE QUEL ORDRE.

POUR JOUER UNE CARTE TOUR, PROCÉDEZ COMME SUIT :

1. CHOISISSEZ UNE CARTE TOUR DE VOTRE MAIN ET PLACEZ-LA FACE VISIBLE SUR UN SITE DE CONSTRUCTION DE VOTRE COULEUR.
2. ATTAQUEZ AVEC CETTE TOUR (PLACEZ DES TUILES DÉGÂTS OU DES SOLDATS COMME INDICÉ PAR SA PORTÉE.)

### ! L'ADJACENCE S'APPLIQUE ORTHOGONIALEMENT ET EN DIAGONALE

(SAUF MENTION CONTRAIRE).



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



LES DÉGÂTS/SOLDATS PEUVENT ÊTRE PLACÉS SUR N'IMPORTE QUELLE HORDE ADJACENTE, DANS UNE DES DIRECTIONS INDICUÉES.



LES DÉGÂTS/SOLDATS DOIVENT ÊTRE PLACÉS SUR CHAQUE DES HORDES ADJACENTES, DANS LES DIRECTIONS INDICUÉES.

#### DÉGÂTS DE LANCER :

PLACEZ LES SOLDATS SELON LA PORTÉE DE LA TOUR. ENSUITÉ, INFILIGEZ 1 TUILE DÉGÂTS DE COUTEAU À UNE HORDE DIRECTEMENT ADJACENTE AU SOLDAT (ET DONC À CELLE SUR LAQUELLE VOUS VENEZ DE LE PLACER).



4

## PORTÉE D'ATTAQUE

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

## PLACER DES TUILES DÉGÂTS

LORSQUE VOUS PLACEZ UNE TUILE DÉGÂTS, VOUS POUVEZ :

- ✓ RECOLVIR DES ENNEMIS ET/OU DES CASES VIDES D'UNE HORDE.
- ✓ LA RÉORIENTER ET/OU LA RETOURNER À VOTRE CONVENIENCE.

LES TUILES DÉGÂTS NE PEUVENT PAS :

- ✗ RECOLVIR AUTRE CHOSE QU'UNE CASE (EXEMPLE : UNE AUTRE TUILE DÉGÂTS).
- ✗ DÉPASSER DE LA HORDE.
- ✗ ÊTRE DÉPLACÉES. (UNE FOIS POSÉES, ELLES RESTENT EN PLACE.)

### ! IMPORTANT

LORSQUE VOUS UTILISEZ UNE TOUR D'ARCHERS, VOUS POUVEZ CHOISIR ENTRE DEUX TYPES D'ATTAQUE. POUR CE SCÉNARIO D'INTRODUCTION, N'UTILISEZ QUE CELLE DE GAUCHE.



LA TOUR A NE PEUT VISER QUE LA HORDE 1. DE MÊME, LE SOLDAT DE LA TOUR D PEUT UNIQUEMENT ÊTRE PLACÉ SUR LA HORDE 1.

DEPUIS LA TOUR B, VOUS POUVEZ INFILIGER 1 TUILE DÉGÂTS À LA HORDE 2 OU 3.

DEPUIS LA TOUR C, VOUS POUVEZ INFILIGER 1 TUILE DÉGÂTS AUX HORDES 1, 2 ET 3.

DEPUIS LA TOUR D, VOUS NE POUVEZ PLACER UN SOLDAT QUE SUR LA HORDE 1. ENSUITÉ, INFILIGEZ 1 TUILE DÉGÂTS DE COUTEAU À LA HORDE 2 OU 3.



### 3 DÉTRUIRE LES HORDES

IGNOREZ CETTE PHASE LORS DE CETTE MANCHE.

#### S'IL Y A AU MOINS UN HÉROS\* ET/OU SOLDAT SUR LA HORDE :

1

LA HORDE NE SE DÉPLACE PAS.

2

CHAQUE HÉROS ET SOLDAT QUI S'Y TROUVE SUBIT 1 DÉGÂT :

- LES SOLDATS RETOURNENT IMMÉDIATEMENT DANS LA RÉSERVE.
- LES HÉROS QUI TOMBENT À 0 POINT DE VIE SONT RENVOYÉS SUR LEUR PLATEAU HÉROS.

3

\*LES HÉROS APPARAÎTRONT À LA PROCHAINE MANCHE.

### 4 AVANCER LES HORDES

CHAQUE PLATEAU HORDE QUI SE TROUVE SUR LE CHEMIN ESSAIE DE SE DÉPLACER D'UN EMPLACEMENT VERS LA SORTIE, EN COMMENÇANT PAR CELUI QUI EN EST LE PLUS PROCHE ET AINSI DE SUITE.

#### S'IL N'Y A AUCUN HÉROS NI SOLDAT SUR LA HORDE :

LA HORDE SE DÉPLACE SUR LE PROCHAIN EMPLACEMENT CHEMIN QUI N'EN CONTIENT PAS DÉJÀ UNE.

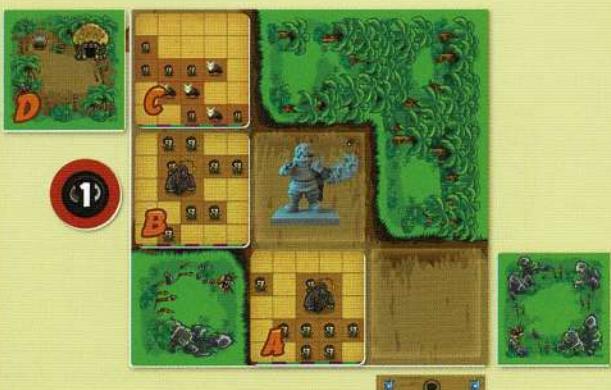
TOUT HÉROS SITUÉ SUR L'EMPLACEMENT QUI VIENT D'ÊTRE ENVAHI DOIT SE REPLIER.

- CHAQUE HÉROS DOIT SE RENDRE SUR UN EMPLACEMENT ADJACENT QUI NE CONTIENT NI HORDE NI TOUR (CEULI QUI VIENT D'ÊTRE LIBÉRÉ PAR LE DÉPLACEMENT DE LA HORDE EST ÉLIGIBLE). SI AUCUN N'EST DISPONIBLE, LE HÉROS RETOURNE SUR SON PLATEAU.
- LES HÉROS QUI SE REPLIENT PEUVENT SE RENDRE SUR LE MÊME EMPLACEMENT OU SUR PLUSIEURS DIFFÉRENTS.
- UN REPLI NE PERMET PAS DE DÉCLENCHER LES TUILES ENVIRONNEMENT (FLEURS, BASSINS DE LAVE, ETC.).

S'IL N'Y A AUCUN EMPLACEMENT LIBRE ENTRE LA SORTIE ET LA HORDE QUI SE DÉPLACE, CETTE DERNIÈRE S'ÉCHAPPE.

- SI UNE HORDE S'ÉCHAPPE : RETIREZ 1 COEUR DU ROYAUME POUR CHAQUE ENNEMI NON RECOUVERT SUR CETTE CARTE HORDE, PUIS RETIREZ-LA DU JEU. SI LE ROYAUME PERD SON DERNIER COEUR, TOUS LES JOUEURS PERDENT IMMÉDIATEMENT LA PARTIE.

2



EXEMPLE : LES HORDES A ET B AVANCENT TOUTES LES DEUX D'UN EMPLACEMENT. LA HORDE A SE DÉCALE À DROITE. LA HORDE B SE DÉPLACE SUR LA FIGURINE D'ALRIC, QUI DOIT SE REPLIER. LA HORDE C NE SE DÉPLACE PAS, MAIS LES SOLDATS QUI S'Y TROUVENT SONT RENVOYÉS À LA RÉSERVE.

5

### RÉCUPÉRER LES CARTES TOUR ET HÉROS

CHAQUE JOUEUR REPREND TOUTES SES CARTES TOUR EN MAIN (DEPUIS LES SITES DE CONSTRUCTION À SA COULEUR).

6

### ACHETER DES TOURS ET DES MODIFICATEURS

IGNOREZ LES MODIFICATEURS LORS DE CETTE MANCHE.

L'OR ET LES DIAMANTS CONSTITUENT UN TRÉSOR QUE LES JOUEURS SE PARTAGENT. TOUS PEUVENT DONC S'EN SERVIR POUR ACHETER DE NOUVELLES TOURS, DANS L'ORDRE DE LEUR CHOIX. DÉPENSEZ LE MONTANT NÉCESSAIRE DEPUIS LE TRÉSOR ET ATTRIBUEZ LA TOUR ACHETÉE À N'IMPORTE QUEL JOUEUR.

DÉPENSEZ 2 DIAMANTS POUR UNE TOUR DE NIVEAU 1 OU 3 DIAMANTS POUR UNE TOUR DE NIVEAU 2. DANS CE TUTORIEL, VOUS N'AVEZ QUE 2 DIAMANTS ET VOUS NE POUVEZ DONC ACHETER QU'UNE NOUVELLE TOUR DE NIVEAU 1.

C'EST MAINTENANT LA FIN DE LA MANCHE !

5

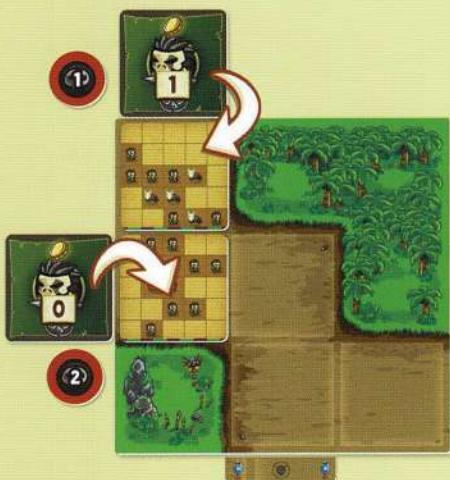
## MANCHE 2

CETTE DEUXIÈME MANCHE VA VOUS APPRENDRE À AMÉLIORER VOS TOURS, DÉTRUIRE DES HORDES ET UTILISER VOS HÉROS. VOS OBJECTIFS SONT DE VAINCRE AU MOINS 1 HORDE (EN RECOUVRANT TOUTES SES CASES D'ENNEMIS) ET D'AMÉLIORER AU MOINS 4 TOURS.

### 1 APPARITION DE NOUVELLES HORDES

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

- I. RÉVÉLEZ LA CARTE DU SOMMET DE LA PILE ET PLACEZ-LA DANS UN PLATEAU HORDE.
- II. POSEZ LE PLATEAU SUR L'EMPLACEMENT CHEMIN LE PLUS PROCHE DE LA PILE. SI UNE HORDE S'Y TROUVE DÉJÀ, PLACEZ-LE SUR LE PREMIER EMPLACEMENT DU CHEMIN (EN DIRECTION DE LA SORTIE) QUI N'EN CONTIENT AUCUNE. TOUT HÉROS SITUÉ SUR CET EMPLACEMENT DOIT SE REPLIER.  
S'IL N'Y A AUCUN EMPLACEMENT LIBRE ENTRE LA PILE APPARITION ET LA SORTIE, TOUS LES JOUEURS PERDENT IMMÉDIATEMENT LA PARTIE !



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

### ENNEMI RAPIDE

CERTAINS ENNEMIS SUR LA HORDE DE LA PILE APPARITION N°2 DISPOSENT DE L'ICÔNE VITESSE. N'EN TENEZ PAS COMpte ET N'ATTAQUEZ PAS CETTE HORDE POUR LE MOMENT (CETTE ICÔNE SERA EXPLIQUÉE PENDANT LA PROCHAINE MANCHE).



### 2 JOUER DES CARTES TOUR ET HÉROS

LORS DE LA MANCHE 1, VOUS N'AVEZ JOUÉ QUE DES CARTES TOUR DURANT CETTE PHASE, MAIS LES RÈGLES COMPLÈTES VOUS PERMETTENT D'ACCOMPLIR D'AUTRES TYPES D'ACTIONS.

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

#### LISTE DES ACTIONS POSSIBLES :

- A. JOUER UNE CARTE TOUR (VOIR MANCHE 1)
- B. PASSER UNE CARTE TOUR
- C. ACTIVER VOTRE HÉROS

### B. PASSER UNE CARTE TOUR

CHOISISSEZ UNE TOUR DANS VOTRE MAIN ET PLACEZ-LA SUR LA PILE DE TOURS ENTRANTES D'UN AUTRE JOUEUR. VOUS POUVEZ L'AMÉLIORER AU PASSAGE : DANS CE CAS, REMETTEZ-LA DANS LA RÉSERVE ET REMPLACEZ-LA PAR UNE TOUR DU MÊME TYPE DE NIVEAU IMMÉDIATEMENT SUPÉRIEUR, PUIS PLACEZ CETTE CARTE SUR LA PILE DE TOURS ENTRANTES D'UN AUTRE JOUEUR. (BIEN QU'OPTIONNELLE, CETTE AMÉLIORATION EST GRATUITE ET VAUT SOUVENT LE COUP !)



LES TOURS QUE VOUS VENEZ DE PASSER NE PEUVENT PAS ATTAQUER POUR L'INSTANT, MAIS ELLES LIBÉRERONT TOUTE LEUR PISSANCE DÈS LA PROCHAINE MANCHE !

## C. ACTIVER VOTRE HÉROS

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



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

VOTRE HÉROS NE PEUT ÊTRE ACTIVÉ QU'UNE SEULE FOIS PAR MANCHE.

## DÉPLACEMENT

DÉPLACEZ VOTRE HÉROS JUSQU'À AUTANT D'EMPLACEMENTS QUE LE NOMBRE DE BOTTES AILÉES SUR SON PLATEAU HÉROS.

EXEMPLE : GRÂCE SON DÉPLACEMENT DE 3, ALRIC PEUT NOTAMMENT ENTRER SUR LA HORDE **A** OU **B** MAIS PAS S'ARRÊTER SUR LA **C** (À CAUSE DE LA TOUR) NI ATTEINDRE LA **D** (QUI EST TROP LOIN).

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

EXEMPLE : DIERDRE SE DÉPLACE POUR LA PREMIÈRE FOIS DE LA PARTIE. AVEC 1 SEUL POINT, ELLE PEUT ENTRER SUR LE PLATEAU VIA LES EMPLACEMENTS ADJACENTS À LA SORTIE : **E**, **F**, **G** OU **H**.

## ATTAQUE DE BASE

RÉSOLVEZ L'ATTQUE DE BASE DE VOTRE HÉROS (INDIQUÉE SUR SON PLATEAU). IL PEUT S'AGIR D'UNE ATTQUE À DISTANCE (COMME LES TOURS) OU AU CORPS À CORPS, SELON LES ICOMES QUI APPARAÎSSENT SUR SON PLATEAU.

### CORPS À CORPS :

LES TUILES DÉGÂTS DOIVENT ÊTRE PLACÉES SUR LA HORDE OÙ SE TROUVE LA FIGURINE DE HÉROS.



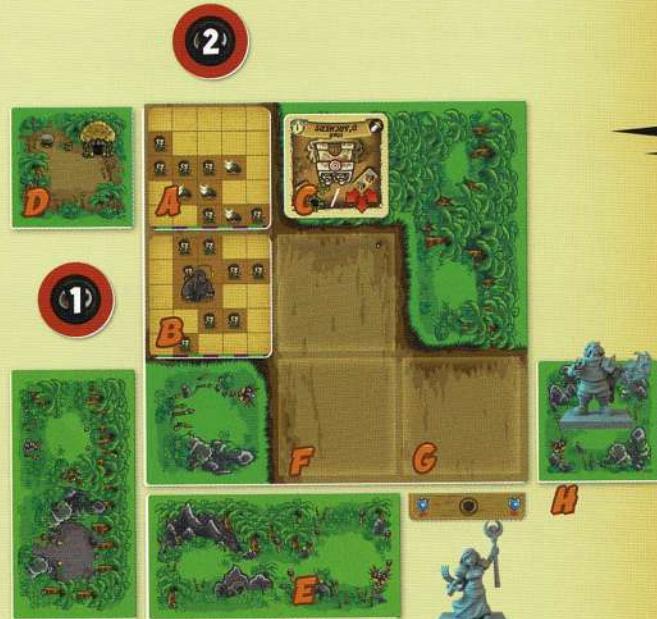
## PLACER ET DÉPLACER UNE FIGURINE DE HÉROS

### VOUS POUVEZ :

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

### VOUS NE POUVEZ JAMAIS :

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



### 3 DÉTRUIRE LES HORDES

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

POUR DÉTRUIRE UNE HORDE, RÉSOLVEZ LES ÉTAPES SUIVANTES DANS L'ORDRE (UNE HORDE APRÈS L'AUTRE) :

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

AVEZ-VOUS DÉTRUIT LA HORDE Verte ET RÉCUPÉRÉ SON OR ?

SI VOUS N'AVEZ DÉTRUIT AUCUNE HORDE, VOUS AVEZ MANQUÉ VOTRE OBJECTIF. RECOMMENCEZ LA MANCHE EN EFFECTUANT DE NOUVELLES ACTIONS AVEC VOS HÉROS ET EN PLAÇANT LES TUILES DÉGÂTS D'UNE AUTRE FAÇON, JUSQU'À RÉUSSIR À DÉTRUIRE UNE HORDE.

### 4 AVANCER LES HORDES

FAITES AVANCER LES HORDES COMME LORS DE LA MANCHE 1. ATTENTION : CERTAINES PEUVENT DÉSORMAIS AVANCER DEUX FOIS.

UNE HORDE QUI COMporte AU MOINS 1 ICÔNE VITESSE  VISIBLE TENTE DE SE DÉPLACER DEUX FOIS. LES ICÔNES VITESSE RÉVÉLÉES APRÈS UN DÉPLACEMENT N'EN PROVOquent PAS DE SECOND.

SURVEILLEZ VOS HÉROS : ILS PEUVENT SUBIR DES DÉGÂTS, EMPêCHER UNE HORDE DE SE DÉPLACER OU SE REPLIER (P. 4).

### POINTS DE VIE DES HÉROS ET SOLDATS

#### SOLDATS

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



#### HÉROS

LORSQU'UN HÉROS SUBIT DES DÉGÂTS, DÉCALEZ LE JETON CŒUR EN CONSÉQUENCE SUR SON PLATEAU. SI SA VIE EST RÉDUITE À 0, IL EST ASSOMMÉ. REMETTEZ IMMÉDIATEMENT SA FIGURINE SUR SON PLATEAU HÉROS.



### 5 RÉCUPÉRER LES CARTES TOUR ET HÉROS

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

### 6 ACHETER DES TOURS ET DES MODIFICATEURS

VOUS DEVRIEZ AVOIR SUFFISAMMENT D'OR POUR ACHETER UN MODIFICATEUR DE TOUR ! CHACUN COÛTE 2 PIÈCES D'OR ET OCTROIE UN NOUVEL EFFET OU CAPACITÉ À UNE TOUR. LES MODIFICATEURS BASIQUES SONT DÉCRITS DANS LE GLOSSAIRE (P. 8).

DANS CE SCÉNARIO, CHOISISSEZ L'UN DES MODIFICATEURS SUIVANTS :



ILS PERMETTENT D'INFLIGER DAVANTAGE DE DÉGÂTS OU DE PLACER UN SOLDAT SUPPLÉMENTAIRE. VOUS POUVEZ APPLIQUER LE MODIFICATEUR ACHETÉ À N'IMPORTE QUELLE TOUR, HORMIS DE TYPE SOLDATS (L'ICÔNE  VOUS RAPPELLE QUE CES TOURS NE PEUVENT RECEVOIR AUCUN MODIFICATEUR).

## MANCHE 3

PARFAIT ! VOUS ÊTES MAINTENANT À LA TÊTE D'UN SOLIDE BASTION. IL EST TEMPS D'ARRêTER LES ÉCLAIREURS ENVOyÉS PAR L'ENNEMI ! LES PHASES DÉCRITES PRÉCÉDEMMENT DOIVENT TOUJOURS ÊTRE JOUÉES DANS LE MÊME ORDRE.

CETTE FOIS, VOTRE OBJECTIF EST DE DÉTRUIRE TOUTES LES HORDES. POUR GAGNER LE SCÉNARIO, ÉLIMINEZ-LES EN UTILISANT DE NOUVELLES TOURS AMÉLIORÉES ET EN FAISANT BON USAGE DE VOS HÉROS !

QUEL QUE SOIT L'ENNEMI QUI VOUS MENACE, NE LUI LAISSEZ PAS LE TEMPS DE RASSEMBLER SES FORCES, SANS QUOI UN DESTIN FUNESTE S'ABATTRA SUR LE ROYALME... SI VOUS NE PARVENEZ PAS À DÉTRUIRE TOUTES LES HORDES, VOUS AVEZ PERDU !

SI TOUTES LES PILES APPARITION SONT ÉPUISÉES AU MOMENT DE RÉSOUTRE LA PHASE 1 (APPARITION DE NOUVELLES HORDES), UN GIGANTESQUE CATACLYSME ÉLÉMENTAL S'ABAT SUR LE ROYALME : LA PARTIE SE TERMINE ET TOUS LES JOUEURS ONT PERDU. CETTE RÈGLE S'APPLIQUE À TOUTS LES SCÉNARIOS DE KINGDOM RUSH : FUREUR ÉLÉMENTALE.

APRÈS AVOIR TRIOMPHÉ DE CE SCÉNARIO D'INTRODUCTION, VOUS EN SAUREZ ASSEZ POUR COMMENCER LA CAMPAGNE. BONNE CHANCE !

# GUIDE D'ADAPTATION

## JOUER LES HÉROS DE FUREUR ÉLÉMENTALE DANS FAILLE TEMPORELLE

VOUS POUVEZ UTILISER LES HÉROS DE FUREUR ÉLÉMENTALE DANS FAILLE TEMPORELLE. VOUS TROUVEREZ CI-APRÈS LES INSTRUCTIONS POUR ADAPTER LEURS POUVOIRS AUX RÈGLES DE FAILLE TEMPORELLE.

GARDEZ EN TÊTE QUE LES HÉROS DE FAILLE TEMPORELLE NE PEUVENT PAS ATTAQUER LES BOSS ET LES PORTAILS ! CELA S'APPLIQUE À TOUTES LES ATTAQUES ET CAPACITÉS SPÉCIALES. EN REVANCHE, VOUS POUVEZ TOUJOURS FAIRE PIVOTER À VOTRE GUISE LES TUILES DÉGÂTS INFILGÉES PAR LES HÉROS DE FUREUR ÉLÉMENTALE.

### ALRIC

GUERRIERS DE SABLE - LES GUERRIERS DE SABLE NE PEUVENT ATTAQUER NI LES BOSS NI LES PORTAILS.

### PHÉNIX

(EXTENSION AU-DELÀ DES OMBRES)

VOL - PHÉNIX PEUT TERMINER SON DÉPLACEMENT SUR UNE CARTE PORTAIL, MAIS ELLE NE PEUT PAS L'ATTAQUER AVEC DES TUILES DÉGÂTS.

### FAUSTUS

(EXTENSION AU-DELÀ DES OMBRES)

VOL - FAUSTUS PEUT TERMINER SON DÉPLACEMENT SUR UNE CARTE PORTAIL, MAIS IL NE PEUT PAS L'ATTAQUER AVEC DES TUILES DÉGÂTS.

CERCLE DE FEU - VOUS NE POUVEZ PAS UTILISER CETTE CAPACITÉ DANS FAILLE TEMPORELLE.

TOURS DE DÉPART : QUAND VOUS UTILISEZ UN HÉROS DE FUREUR ÉLÉMENTALE DANS FAILLE TEMPORELLE, COMMENCEZ AVEC 4 TOURS DE NIVEAU 1 DIFFÉRENTES EN MODE SOLO, 3 TOURS DE NIVEAU 1 DIFFÉRENTES À 2 JOUEURS, 2 TOURS DE NIVEAU 1 DIFFÉRENTES À 3 JOUEURS ET UNE TOUR DE NIVEAU 1 AU CHOIX À 4 JOUEURS.

## MODE SOLO

SI VOUS UTILISEZ LES HÉROS DE FUREUR ÉLÉMENTALE COMME HÉROS SECONDAIRE DANS FAILLE TEMPORELLE, IGNOREZ LEUR CAPACITÉ SPÉCIALE. À LA PLACE, PORTEZ L'ATTaque INDiquée CI-DESSOUS POUR CHAQUE HÉROS.

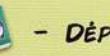
ALRIC :   

RAZZ ET RAGS :    

BRUXA :    - VOUS POUVEZ AUSSI PLACER  SUR N'IMPORTE QUELLE HORDE ADJACENTE À BRUXA.

REG'SON :    

DIERDRE :  

FAUSTUS :   - DÉPLACEZ UNE HORDE ADJACENTE À FAUSTUS (SAUF BOSS OU PORTAIL) SUR N'IMPORTE QUEL EMPLACEMENT LIBRE DU PLATEAU. FAUSTUS N'EMPÈCHE PAS LES HORDES DE SE DÉPLACER.

ELORA :   - AU DÉBUT DE CHAQUE DES MANCHES SUIVANTES, PLACEZ UNE NOUVELLE  SUR LA MÊME HORDE.

PHÉNIX :     - PHÉNIX N'EMPÈCHE PAS LES HORDES DE SE DÉPLACER.

SAITAM :   - DÉPLACEZ SAITAM DE 5 EMPLACEMENTS ET INFILGÉZ  À CHAQUE HORDE SUR LAQUELLE IL ENTRE. IL NE PEUT PAS PASSER DEUX FOIS PAR LA MÊME HORDE.

# GUIDE D'ADAPTATION

## JOUER LES HÉROS DE FAILLE TEMPORELLE DANS FUREUR ÉLÉMENTALE

VOUS POUVEZ UTILISER LES HÉROS DE FAILLE TEMPORELLE DANS FUREUR ÉLÉMENTALE. VOUS TROUVEREZ CI-APRÈS LES INSTRUCTIONS POUR ADAPTER LEURS POUVOIRS AUX RÈGLES DE FUREUR ÉLÉMENTALE.

### ALLERIA SWIFTWIND

CHAT SAUVAGE - LE CHAT SAUVAGE NE PEUT PAS ACTIVER DE FLEURS OU DE TUILES ENVIRONNEMENT. EN DEHORS DE CELA, UTILISEZ-LE EXACTEMENT COMME DANS FAILLE TEMPORELLE.

COMME LE VENT - LES HÉROS DÉPLACÉS PAR CETTE CAPACITÉ PEUVENT ACTIVER DES FLEURS OU DES TUILES ENVIRONNEMENT. BRUXA, DIERDRE ET ELORA NE DÉCLENCHENT PAS LEUR CAPACITÉ SPÉCIALE LORSQU'ELLES SONT AINSI DÉPLACÉES, CONTRAIREMENT À SAITAM. ALLERIA NE PEUT PAS DÉPLACER DES HÉROS NON-JOUEURS (PENDANT LES QUÊTES DE HÉROS).

### MAGNUS SPELLBANE

ABRACADABRA - LES HÉROS DÉPLACÉS PAR CETTE CAPACITÉ PEUVENT ACTIVER DES FLEURS OU DES TUILES ENVIRONNEMENT. BRUXA, DIERDRE ET ELORA NE DÉCLENCHENT PAS LEUR CAPACITÉ SPÉCIALE LORSQU'ELLES SONT AINSI DÉPLACÉES, CONTRAIREMENT À SAITAM.

SAVOIR, C'EST POUVOIR - MAGNUS NE PEUT PAS UTILISER LA CAPACITÉ PASSIVE (IDENTIFIÉE PAR L'ICÔNE  D'UN AUTRE HÉROS.

DANS TOUS LES AUTRES CAS, LES HÉROS DE FAILLE TEMPORELLE SE COMPORTENT DE LA MÊME FAÇON DANS LES DEUX JEUX. SOUVENEZ-VOUS QUE DANS FUREUR ÉLÉMENTALE, VOUS POUVEZ LIBREMENT FAIRE PIVOTER LES TUILES DÉGÂTS.

N'UTILISEZ PAS LES TOURS DE DÉPART DES HÉROS DE FAILLE TEMPORELLE DANS FUREUR ÉLÉMENTALE.

### VEZ'NAN

TUILLES DÉGÂTS SPÉCIALES - LORSQU'UNE HORDE QUI CONTENAIT AU MOINS 1 TUILE DÉGÂTS SPÉCIALE DE VEZ'NAN EST DÉTRUIITE, PLACEZ L'OR OU LES DIAMANTS DE LA RÉCOMPENSE SUR LE PLATEAU DE VEZ'NAN ; VOUS LES RECEVREZ DÈS QUE CELUI-CI SE SERA REPOSÉ. VEZ'NAN NE PEUT PAS ATTAQUER DE BOSS AVEC SES TUILES DÉGÂTS SPÉCIALES.

### LYNN

MALÉDICTION D'AFFAIBLISSEMENT - AU LIEU D'APPLIQUER LES EFFETS STANDARDS, PLACEZ LE JETON TOTEM SUR LA TUILE DÉGÂTS MALÉDICTION D'AFFAIBLISSEMENT. CETTE HORDE N'A PLUS ACCÈS AUX CAPACITÉS SUIVANTES : BOUCLIER, SOIN DE GROUPE, INSAISISSABLE ET TIREUR D'ÉLITE.

NOTE : CERTAINS TERMES DE JEU PEUVENT DIFFÉRER LÉGÈREMENT ENTRE FAILLE TEMPORELLE ET FUREUR ÉLÉMENTALE (COMME LES TUILES « CAPACITÉ SPÉCIALE » VS « ACTION SPÉCIALE »), MAIS IL S'AGIT DE LA MÊME CHOSE.

## MODE SOLO

SI VOUS UTILISEZ DES HÉROS DE FAILLE TEMPORELLE COMME HÉROS SECONDAIRES DANS FUREUR ÉLÉMENTALE, SUIVEZ CES ÉTAPES LORSQU'ILS SONT ACTIVÉS :

- 1 PLACEZ LE HÉROS SECONDAIRE SUR N'IMPORTE QUEL EMPLACEMENT DISPONIBLE.
- 2 DÉPLACEZ LE HÉROS SECONDAIRE D'UN EMPLACEMENT POUR CHAQUE DÉPLACEMENT INDICUIT SUR SON PLATEAU HÉROS. IL PEUT ACTIVER DES FLEURS ET DES TUILES ENVIRONNEMENT.
- 3 UTILISEZ UNE CAPACITÉ SPÉCIALE.