

BREAKING NEWS RÈGLES DU JEU

« *kzzzz*... alors que les sinistres grondements se font ...*kzzzz*... en plus forts !
C'est terrifiant : l'île tout entière tremble ...*kzzzz*... du gigantesque Titan ! Je n'ai pas peur d'affirmer ...*kzzzz*... à la fin de notre ère.
Lavalord s'est réveillé ...*kzzzz*... l'île est ravagée, les volcans sont en éruption...
Vous assistez en exclusivité sur TV KOMI au travail ...*kzzzz*... Minions qui construisent un portail interdimensionnel. Quand il sera activé, l'humanité ...*kzzzz*... lointain souvenir.
Mais qu... que se passe-t-il ? Regardez ! Des ombres massives ont soudain surgi et encerclé l'île ! Regardez ces colosses ...*kzzzz*... des flots... Des alliés de Lavalord ? Non, attendez... on dirait qu'ils l'attaquent ! Mais oui, regardez, ils livrent un ultime combat désespéré contre Lavalord !!! C'est incroyable ! Envoyez la pub ! »

...itty serait un petit chaton du sud de Tokyo 🕶 The King a déclaré : « Bien sûr que j'ai été invité à venir sur l'île, mais j'avais déjà une ville à détr...



APERÇU

Dans ***King of Monster Island***, les joueurs incarnent des Monstres géants qui doivent lutter ensemble pour abattre un Boss titanesque avant que ce dernier ne puisse achever la construction d'un portail interdimensionnel.

À chaque tour de jeu, les joueurs lancent les dés afin de donner des baffes, se soigner, gagner de l'énergie pour acheter des cartes, se déplacer sur l'île, trouver du soutien ou grappiller un peu de gloire. De son côté, le Boss est géré par le jeu. En fonction du résultat des dés jetés dans le volcan, il se déplace, active ses Minions et attaque les Monstres à proximité. Son but ? Permettre à ses Minions de mettre en place les Pylônes nécessaires à la construction du portail.

Pour l'emporter, les joueurs doivent vaincre le Boss. Si ce dernier parvient à activer son portail, ou à se débarrasser du Monstre de l'un des joueurs, la Terre sera définitivement perdue !



CONTENU ET ÉLÉMENTS DE JEU

5 FICHES DE MONSTRE



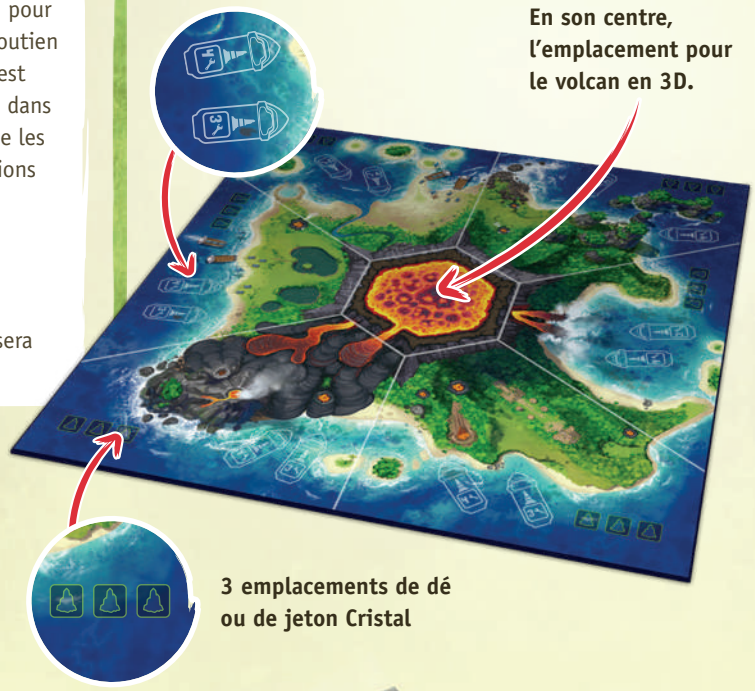
Ces fiches représentent les Monstres que vous incarnez. Elles possèdent chacune un nom, une roue pour les points de Gloire (★) et une autre pour les points de Vie (❤).

1 PLATEAU MONSTER ISLAND

Ce plateau représente l'île et est découpé en 6 zones avec, pour chacune d'elles, plusieurs emplacements :

2 emplacements de Soutien (valeur 3 et 4) ou de Pylône

En son centre, l'emplacement pour le volcan en 3D.



3 emplacements de dé ou de jeton Cristal

1 COMPTEUR BOSS



Ce compteur représente l'état de l'ennemi que vous devez vaincre. Il possède une roue pour les points de Gloire (★) et deux pour les points de Vie (❤).

1 VOLCAN EN 3D



Le volcan est composé d'une base et d'un sommet en plastique, ainsi que de flancs en carton. Après avoir été monté, il prend place au centre de l'île.

10 DÉS MONSTRE

Chaque dé Monstre possède 6 symboles qui représentent les actions que vous pouvez réaliser à votre tour :

- : Récupérer des points de Vie (❤).
- : Gagner des cubes d'Énergie (⚡).
- : Gagner des points de Gloire (★).
- : Infliger **2** points de Dégât (💥).
- : Infliger **1** point de Dégât (💥) ou se déplacer.
- : Construire des Soutiens.

10 DÉS BOSS

Les dés Boss possèdent 3 symboles, répartis différemment sur chacune des faces. Le Boss active les dés en en appliquant chaque symbole.

- : Le Boss fait apparaître 1 Minion.
- : Le Boss construit 1 Cristal.
- : Le Boss gagne 1 point de Gloire (★).

54 CARTES ÉNERGIE

Les cartes Énergie sont composées d'un nom, d'un prix à payer en cubes d'Énergie (⚡), d'un type (POUVOIR / ACTION) et d'un effet.

Les cartes Énergie peuvent être de deux types différents :



POUVOIR

Les joueurs conservent les cartes Pouvoir face visible devant eux jusqu'à la fin de la partie (sauf indication contraire).

ACTION

L'effet des cartes Action est immédiatement résolu, puis elles sont défaussées.

12 CARTES ÉVÉNEMENT

Mélangés avec les cartes Énergie, les ÉVÉNEMENTS ajoutent de l'imprévisibilité à votre combat.

Il en existe des positifs (vert) et des négatifs (rouge).

DES CUBES ET JETONS D'ÉNERGIE

Conservez devant vous les cubes d'Énergie obtenus via les ⚡. Ils pourront être dépensés pour acheter des cartes Énergie ou pour résoudre ou activer certains effets de carte.

Les jetons 10⚡ vous permettent de représenter 10 cubes d'Énergie votre réserve. Vous pouvez faire de la monnaie à tout moment.





8 FIGURINES CARTONNÉES

Ces figurines représentent les Monstres que vous incarnez et les Boss que vous devez affronter.



Monstres

Boss

6 FICHES ALLIÉS



Ces fiches représentent les alliés qui pourront venir vous aider. Elles sont composées d'un nom et d'une liste de pouvoirs avec, pour chacun, le minimum de ★ à posséder pour les activer.

Vous commencez la partie sans alliés et pouvez en choisir 1 (et un seul) dès que vous obtenez votre première ★.

Au verso de ces fiches se trouve une aide de jeu.

3 FICHES BOSS



Ces fiches, recto verso, représentent les 3 Boss que vous pourrez affronter avec, pour chacun, deux niveaux de difficulté (Normal sur fond « bleu » et Difficile sur fond « rouge »). Chaque partie se joue avec une seule de ces fiches. Elles sont composées d'un nom, du nombre de dés Boss (🎲) et de points de Vie (❤) avec lesquels le Boss commence la partie, d'un pouvoir permanent et d'une liste de pouvoirs avec, pour chacun, le minimum de ★ à posséder pour les activer.

30 JETONS MINION

Ces jetons représentent les alliés des Boss. Ils présentent tous une illustration ainsi que le nombre de points de Vie propre à leur catégorie. Il en existe quatre types :



12 Soldats — 6 Boucliers — 6 Canons — 6 Constructeurs

8 FLAMMÈCHES



Ces jetons représentent des Minions supplémentaires qui ne peuvent apparaître que sur ordre du Boss ultime, LAVALORD.

12 JETONS CRISTAL ET 3 PYLÔNES



Les jetons Cristal seront placés sur le plateau par activation des dés 🏗 ou des minions Constructeur. 3 jetons Cristal dans une zone sont remplacés par 1 Pylône. 3 Pylônes sur le plateau et la partie est perdue. Vous n'allez pas aimer ces Pylônes.

12 TUILES SOUTIEN



Les Soutiens sont l'aide que vous apportent les humains.
Ces tuiles représentent des faces de dés à utiliser. La plupart du temps, elles vous offrent 1⚡ lorsque vous les activez.

1 SAC EN TISSU

Il sert à contenir les 30 Minions pour les piocher au hasard.

MISE EN PLACE

1. Placez le plateau de jeu au centre de la table.

2. Montez et placez le volcan au centre du plateau. Alignez chacun des 6 rochers avec une ligne blanche.

3. Choisissez 1 fiche Boss et placez-la à côté du plateau. Pour découvrir le jeu, utilisez CRYSTAL DRAGON sur sa face « bleue ». Prenez le compteur Boss et indiquez ses ❤ de départ (visibles sur sa fiche) et 0 ★.
Exemple : CRYSTAL DRAGON *bleu débute avec 15* ❤.

4. Placez près du plateau le nombre de ◆ indiqué sur la fiche choisie. Rangez les autres dans la boîte.

5. Placer la figurine Boss correspondant à la fiche choisie sur le plateau, dans la zone de votre choix.

10. Prenez au hasard autant de fiches Alliés qu'il y a de joueurs + 1, et placez-les, face visible, à côté du plateau. Rangez les autres dans la boîte ou utilisez leur verso comme aide de jeu.



6 Placez à côté du plateau :

- Les 12 jetons Cristal et les 3 Pylônes
- Les 10 dés Monstre
- Le sac contenant les 30 Minions
- Les cubes d'Énergie et les jetons 10⚡
- Les 12 tuiles Soutien face cachée
- Les 8 Flammèches si vous affrontez LAVALORD

7 Mélangez ensemble les cartes Énergie et les cartes Événement. Formez une pioche face cachée, et placez-la à côté du plateau. Révélez les 3 premières cartes du paquet pour créer le marché. Si vous piochez des Événements lors de la mise en place, remélangez-les dans la pioche et remplacez-les.

8 Prenez 6 Minions au hasard dans le sac et placez-les chacun dans une zone, en commençant par la zone du Boss, puis en continuant dans le sens horaire.

9 Chaque joueur choisit son Monstre et prend la fiche correspondante. Grâce aux roues, il indique sur cette dernière 0★ et 10❤. Chacun prend ensuite la figurine correspondante et la place sur le plateau, de sorte que le Boss et chacun des Monstres soient dans des zones différentes.

BOSS ET DIFFICULTÉ

Il existe 3 Boss différents avec, pour chacun, 2 niveaux de difficulté : Normal (face « bleue ») et Difficile (face « rouge »). Les versions difficiles des Boss ont les mêmes pouvoirs, mais des valeurs plus importantes de ❤ et de ⬢.

Nous vous invitons à les jouer dans l'ordre suivant :
1 CRYSTAL DRAGON → 2 LITHOSAUR → 3 LAVALORD.
Commencez à chaque fois par le niveau Normal, puis, après avoir réussi à le vaincre, passez au niveau Difficile.

Nous conseillons également à la personne qui maîtrise le mieux le jeu de conserver avec elle la fiche du Boss et de s'occuper de ses pouvoirs et de ses déplacements afin de rendre la partie plus fluide.



COMMENT JOUER

- Point de Vie
- Point de Dégât
- Point de Gloire
- Dés Monstre
- Cube d'Énergie
- Dés Boss

BUT DU JEU

CONDITION DE VICTOIRE

Vous remportez collectivement et immédiatement la partie si le Boss tombe à 0.

CONDITIONS DE DÉFAITE

Si l'une des conditions suivantes est remplie, vous perdez collectivement et immédiatement la partie :

- La fiche d'un Monstre affiche **au début de sa phase du Monstre**.
- 3 Pylônes ont été construits sur le plateau.
- Il n'y a plus de Minions dans le sac alors que vous devez en piocher.

TOUR DE JEU

Jouez chacun votre tour dans l'ordre des aiguilles d'une montre, en commençant par le Monstre de votre choix. Le tour de chaque Monstre se découpe en 3 phases :

1 PHASE DU BOSS

1. Vérifier les pouvoirs actifs du Boss
2. Lâcher les libres
3. Déplacer le Boss
4. Activer les Minions de la zone d'arrivée du Boss
5. Activer les de la zone d'arrivée du Boss

2 PHASE DU MONSTRE

1. Lancer 6
2. Résoudre les
3. Acheter des cartes Énergie

3 FIN DU TOUR

1. PHASE DU BOSS

Durant cette phase, effectuez les étapes suivantes, dans l'ordre :

1 Vérifier les pouvoirs actifs du Boss

Ensuite, appliquez ses pouvoirs ***AVANT DÉPLACEMENT***, puis, le cas échéant, ses pouvoirs actifs (voir FICHE BOSS p. 7). Sont actifs les pouvoirs proposés sur la fiche du Boss pour lesquels il a assez de .

2 Lâcher les libres dans la bouche du volcan

Il ne faut pas essayer de viser, mais les lâcher tous ensemble, le plus droit possible, quelques centimètres au-dessus de la bouche du volcan. Les dés vont atterrir au hasard dans les 6 zones du plateau. **Il peut ne pas y avoir de libres à lâcher.**

Définition : Les dés libres sont les (ou les) qui ne sont pas sur le plateau.

Si, lors du lâcher, des sortent du plateau de jeu ou se retrouvent coincés dans le volcan, lâchez-les à nouveau.

3 Déplacer le Boss

Passez en revue les trois points ci-dessous dans l'ordre. Dès que le Boss s'est déplacé pour ce tour, ignorez les points restants, et passez à l'étape **4 Activer les Minions**.

- Considérez la zone du Boss et les 2 zones qui l'entourent. Déplacez le Boss dans la zone avec le plus de parmi celles-ci. Même si la zone avec le plus de dés est celle où il se trouve déjà, considérez, pour des effets de jeu, qu'il se déplace à nouveau dans cette zone.
- S'il n'y a aucun dans ces 3 zones, déplacez-le d'une zone dans le sens horaire.
- Sinon, si plusieurs zones sont éligibles parce qu'elles contiennent le même nombre de , déplacez-le dans celle contenant le plus de Minions. S'il y a le même nombre de Minions dans toutes les zones éligibles, déplacez le Boss dans la zone la plus avancée dans le sens horaire parmi celles-ci.

EXEMPLE

À ce tour, le Boss peut se déplacer dans chacune des zones de part et d'autre de sa zone actuelle, avec 2 chacune. On regarde donc le nombre de Minions dans ces 2 zones. L'une contient 1 Minion, l'autre en contient 2. C'est donc vers cette dernière que le Boss doit se déplacer.



Activer les Minions de la zone d'arrivée du Boss



Soldat :
Chaque Monstre présent dans cette zone subit 1 💥.



Canon :
Chaque Monstre, quelle que soit sa zone, subit 1 💥.



Bouclier :
Aucun effet.



Constructeur :
Ajoutez 1 Cristal dans cette zone (voir **CRISTAUX & PYLÔNES** ci-contre).

5 Activer les 🟥 de la zone d'arrivée du Boss

Activez chacun des 🟥 présents dans la nouvelle zone du Boss en appliquant chacun des symboles, puis **retirez-les du plateau**. Ces 🟥 sont à nouveau libres et seront relâchés au début de la prochaine phase du Boss.

- 🔥 : Ajoutez dans cette zone 1 Cristal (voir **CRISTAUX & PYLÔNES**).
- ★ : Augmentez de 1 les ★ sur le compteur Boss.
- 💀 : Ajoutez dans cette zone 1 Minion pioché au hasard dans le sac.

Note : s'il n'y a plus de Minions dans le sac alors que vous devez piocher dedans, vous perdez tous ensemble la partie (voir **FIN DE PARTIE** p. 10) !

CRISTAUX & PYLÔNES

Lorsque vous devez ajouter un Cristal dans une zone, placez-le sur un emplacement de dé sans Cristal. Si un 🟥 se trouve sur l'emplacement choisi, retirez-le pour le reposer à côté du plateau (il devient libre), et placez le Cristal à la place.

Dès que les 3 emplacements de dé d'une zone sont occupés par un Cristal, retirez-les du plateau et installez définitivement 1 Pylône sur l'emplacement de Soutien de votre choix, dans cette même zone. Si l'emplacement choisi est occupé par une tuile Soutien, remettez-cette tuile dans la boîte.





Dès que le plateau contient 3 Pylônes, le Boss parvient à ouvrir un portail interdimensionnel par lequel des milliers de Minions envahissent la planète. Vous perdez alors immédiatement la partie.

Si le 3e Pylône doit être construit dans une zone qui en contient déjà 2, et qu'aucun autre emplacement n'est disponible, cela met quand même fin à la partie.



FICHE BOSS

Ces fiches donnent les caractéristiques et pouvoirs du Boss que vous affrontez.

1. En haut à gauche sont indiqués le nombre de 🟥 à utiliser pour la partie et le nombre de ❤ du Boss en début de partie.
2. En bas à gauche, un encadré jaune indique un pouvoir à appliquer lors de la première étape de la phase du Boss (***AVANT DÉPLACEMENT***).
3. La liste de pouvoirs à droite doit être lue de bas en haut. Si le Boss a au moins autant de ★ qu'indiqué à côté d'un pouvoir, ce pouvoir est actif. Les différents pouvoirs sont donc **cumulatifs**. Plus la partie avance, et plus le Boss est puissant.
4. Si le pouvoir en haut de la liste est actif, appliquez-le à chaque fois que le Boss active un ★. ***Exemple :*** *Si* **CRYSTAL DRAGON** *a 20★, et qu'il active 2 symboles ★, alors il active 2 fois le pouvoir* **POINTES ACÉRÉES**.

2. PHASE DU MONSTRE

Après avoir résolu la phase du Boss, effectuez, dans l'ordre, les étapes suivantes :

1 Lancer 6

Prenez 6 libres. S'il n'y en a pas assez, choisissez n'importe quels du plateau jusqu'à en avoir 6.

Vous avez droit à un maximum de trois lancers. Vous pouvez vous arrêter à tout moment.

Lors de votre premier lancer, lancez les 6 dés devant vous (ils ne doivent pas être lâchés dans le volcan). Pour les lancers suivants, choisissez les dés que vous souhaitez relancer (les autres sont mis de côté).

Avant un nouveau lancer, vous pouvez toujours reprendre des parmi ceux que vous aviez mis de côté lors d'un lancer précédent. Une fois que vous avez fini vos trois lancers ou que vous avez décidé de vous arrêter, gardez vos devant vous, et passez à la phase **Résoudre les** .

Quand une carte ou n'importe quel élément de jeu mentionnent votre « Lancer » (avec L majuscule), il s'agit du résultat final de votre dernier lancer.

Note : *si vous avez des dés supplémentaires (par un effet de carte Énergie), rassemblez tous les dés devant vous (6 + le nombre de dés supplémentaires).*

2 Résoudre les

Durant cette phase, vous pouvez résoudre ou bloquer les dés de votre Lancer, et débloquer des dés de votre zone.

Résoudre un :
Appliquez l'effet du dé choisi, comme expliqué ci-contre et à la page suivante. Lorsque vous résolvez des dés, vous pouvez les résoudre l'un après l'autre, ou par groupe pour des effets combinés.

Bloquer un :
Vous pouvez choisir de ne pas résoudre tout ou partie de vos dés en les bloquant. Pour cela, placez chacun des dés choisis sur un emplacement de dé disponible dans votre zone. Ces dés sont considérés comme Bloqués et pourront être utilisés lors d'un tour ultérieur de n'importe quels Monstres, comme expliqué ensuite. Si vous voulez bloquer plus de dés qu'il n'y a d'emplacements encore libres, vous devez débloquer des dés au préalable afin de rendre leurs emplacements à nouveau disponibles.

Débloquer un :
Vous pouvez débloquer n'importe quels dés de votre zone précédemment Bloqués, en les plaçant devant vous, **sans en changer la face visible**, avec les autres dés lancés ce tour. Résolvez alors ces dés comme les autres.

Vous pouvez résoudre les dés dans l'ordre de votre choix, et bloquer et/ou débloquer des dés entre chaque résolution de dé.

EFFETS DES

Faites gagner 1 à un Monstre de votre zone au choix.

Un Monstre ne peut pas avoir plus de 10, sauf si cela est précisé sur un effet de carte ou de fiche Alliés.

Vous pouvez résoudre les simultanément. Gagnez autant de cubes d'Énergie () qu'indiqué ci-dessous. Si vous avez obtenu plus de 5 , résolvez un premier groupe de 5 , puis résolvez le reste.

Nombre de	1	2	3	4	5
que vous gagnez	1	3	6	10	15

Infligez 1 dans votre zone.

OU



Déplacez 1 Monstre (vous ou un autre) de votre zone vers une zone adjacente. (Oui, vous pouvez donner un coup de pied aux fesses d'un autre Monstre pour le déplacer !)

Note : vous pouvez donc résoudre ou bloquer les dés de votre Lancer ou débloquer des dés dans votre zone avant de résoudre vos et de changer de zone pour résoudre, bloquer et débloquer des dés dans cette nouvelle zone.

Infligez 2 dans votre zone.

RÈGLE DES DÉGÂTS



Les servent à éliminer les Minions et le Boss. Lorsque vous infligez des dans votre zone, suivez les règles suivantes :

- **Vous ne pouvez pas infliger de au Boss tant qu'il y a des Minions dans sa zone.**
- Vous ne pouvez pas infliger de aux minions non Bouclier tant qu'il y a de **minions Bouclier** dans la zone.
- Chaque Minion doit être éliminé d'un coup, c'est-à-dire que vous devez lui infliger au moins autant de qu'il a de afin de l'éliminer. Le Boss, lui, peut être blessé au fur et à mesure de la partie. Dès qu'un Minion est éliminé, remettez-le dans le sac.
- Faites perdre 1 au Boss pour chaque que vous lui infligez. Indiquez-le sur le compteur Boss.
- Vous pouvez répartir les comme vous le souhaitez entre tous les adversaires de votre zone. Cela signifie que les 2 d'une peuvent atteindre deux adversaires différents (gardez toujours en tête que les Boucliers protègent les autres Minions, qui protègent eux-même le Boss).
- Les non dépensés avant un déplacement sont perdus.

Exemple : *Il y a 3 minions Soldat et le Boss dans la zone où vous êtes quand vous activez les dés suivants : . Vous pouvez donc répartir 5 entre les ennemis présents. Vous devez d'abord éliminer les Minions et utilisez donc 3 de vos pour les remettre dans le sac, puis vous utilisez les 2 restants contre le Boss. Il perd 2.*

Gagnez 1 point de Gloire (★) *+ Optionnel : retirez 1 pour gagner 1 supplémentaire (voir* **VOLER LA GLOIRE** *ci-dessous).*

ACTION SPÉCIALE : VOLER LA GLOIRE

Pour chaque ★ que vous résolvez, vous pouvez « voler » la Gloire du Boss en enlevant du plateau 1 de votre zone. Dans ce cas, gagnez 1 supplémentaire.

Attention : ce redevient libre, et sera donc lâché dans le volcan au tour du prochain Monstre. Plus vous en retirez du plateau, plus les manœuvres du Boss seront imprévisibles.

Exemple : *Vous avez obtenu ★ ★ ★ ✋ ✋ 🔧. Vous décidez de résoudre ★ pour gagner 1 et pour retirer 1 de votre zone afin de gagner 1 supplémentaire. Puis vous utilisez ✋ pour vous déplacer dans une zone adjacente. Là, vous résolvez ★ ★ pour ainsi gagner 2, mais vous décidez de retirer uniquement 1 de votre zone actuelle et gagnez 1 supplémentaire. Vous décidez de bloquer les dés ✋ 🔧. Vous avez donc, à ce tour, gagné 5 et retiré 2 qui ont rejoint les dés libres du Boss.*

FICHE ALLIÉS



Lorsque votre fiche de Monstre indique au moins 1, choisissez 1 fiche Alliés parmi les fiches disponibles. Placez-la à côté de votre fiche de Monstre.

Cette fiche vous octroie des bonus ou pouvoirs en fonction du nombre de que vous avez. Les effets sont cumulatifs. Vous n'avez pas à dépenser de pour utiliser ces pouvoirs.

Si vous retombez à 0 (à cause, par exemple, d'une carte Événement), remettez votre fiche Alliés parmi les fiches disponibles, et rechoisissez-en 1 lorsque vous atteignez à nouveau au moins 1.

Si vous résolvez 3 ou 4 🔧 simultanément, piochez 1 tuile Soutien **au hasard**, et placez-la face visible sur l'emplacement de Soutien de valeur correspondante. Si un Pylône se trouve sur cet emplacement, vous ne pouvez pas y placer votre tuile.
Si un Soutien se trouve déjà sur cet emplacement, défaussez-le. Vous pouvez activer votre Soutien dès à présent.

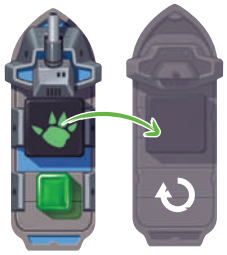
SOUTIEN - ACTIVATION

À n'importe quel moment durant votre tour, vous pouvez **activer ou réactiver n'importe quel nombre de Soutiens dans les zones que vous traversez.**

Activer ou réactiver un Soutien sont des actions gratuites.

Vous ne pouvez pas activer puis réactiver le même Soutien durant le tour d'un même Monstre.

Activer un Soutien : Retournez face cachée le Soutien de votre zone que vous avez décidé d'activer en appliquant les points suivants :



Un Soutien activé (face visible) devient désactivé (face cachée).

- Si un dé (l'une de ses faces) est visible sur le Soutien que vous venez d'activer, résolvez-le comme si vous l'aviez obtenu durant votre lancer. Ce dé virtuel doit être résolu immédiatement : il ne peut pas être Bloqué.
- Un ? signifie que vous pouvez résoudre le dé virtuel de votre choix.
- Si un cube d'Énergie est visible, gagnez 1⚡.

Réactiver un Soutien : Retournez le Soutien sur sa face visible.

DÉPENSER DES FACES DE DÉS

Certaines cartes Énergie ou fiches Alliés vous proposent de dépenser des faces de dés pour activer des pouvoirs sous la forme suivante :

🔧 *: Appliquez l'effet décrit ici.*

Si vous choisissez de dépenser cles faces de dés indiquées pour appliquer l'effet décrit, vous ne pouvez alors plus les utiliser pour leur effet habituel.

EXEMPLE

Si vous avez obtenu 🔧 🔧 dans votre Lancer, vous pouvez réaliser 2 fois l'action de la carte et, ainsi, déplacer 2 Minions, ou le Boss et 1 Minion.



Si vous ne pouvez plus ou ne voulez plus résoudre, bloquer ou débloquer des , passez à **Acheter des cartes Énergie**.



3 Acheter des cartes Énergie (facultatif)

Après avoir résolu les , vous pouvez acheter des cartes Énergie parmi les 3 du marché, en dépensant autant de cubes d'Énergie que leur coût (en haut à gauche). Achetez les cartes une à une. Après chaque achat, remplacez la carte achetée par la première de la pioche.

- Si vous achetez une carte ACTION, résolvez-la immédiatement, puis défaussez-la.
- Si vous achetez une carte POUVOIR, placez-la face visible à côté de votre fiche de Monstre. Son pouvoir est désormais actif tant que vous la conservez.
- Si un EVENEMENT est révélé, résolvez-le immédiatement, (résolvez néanmoins votre carte avant si vous avez acheté une ACTION), puis défaussez-le avant de révéler une nouvelle carte.

Si la pioche de cartes Énergie est vide, ne remplacez pas les cartes achetées.

Vous pouvez dépenser 2⚡ pour défausser les 3 cartes Énergie du marché. Révélez-en alors des nouvelles, l'une après l'autre, en traitant les EVENEMENTS comme indiqué ci-dessus, jusqu'à avoir 3 cartes Énergie disponibles.

Tant que vous avez assez de ⚡, vous pouvez continuer d'acheter ou de défausser des cartes Énergie.

Pour les effets de jeu, les cartes EVENEMENT ne sont pas considérées comme des cartes Énergie.

3. FIN DU TOUR

Résolvez les éventuels effets s'appliquant à la fin du tour, dans l'ordre de votre choix.

Donnez ensuite au Monstre à votre gauche les et libres. C'est alors au tour de ce Monstre, qui commence un nouveau tour par la phase du Boss.



FIN DE PARTIE

La partie s'arrête dès que l'une de ces conditions survient :

- Le Boss tombe à 0❤.
- Un Monstre débute sa phase du Monstre à 0❤ (💀).
- Le troisième Pylône est placé sur le plateau.
- Tous les Minions sont sur le plateau alors que vous devez en piocher dans le sac.







LE DÉFI ULTIME

Vous avez vaincu les 3 Boss séparément et vous voulez relevez un défi plus difficile ? Alors ce mode de jeu est pour vous.

Choisissez un mode de difficulté :

Normal, avec les fiches Boss, face « bleue » visible

ou

Difficile avec les fiches Boss, face « rouge » visible.

Faites d'abord une partie en affrontant CRYSTALDRAGON, selon les règles décrites précédemment.

Si CRYSTALDRAGON tombe à 0❤, le joueur actif finit son tour normalement. Puis, sans toucher à aucun élément, procédez à la mise en place suivante :

- **Conservez vos ★ et ❤ actuels, vos fiches Alliés, toutes vos cartes POUVOIR, ainsi que vos ⚡. Retirez simplement le Boss vaincu du plateau.**
- **Retirez ensuite chaque Pylône en jeu. Pour chaque Pylône retiré, placez 5 Minions dans la zone correspondante. S'il n'y a pas assez de Minions dans le sac pour résoudre cette étape, vous avez perdu.**
- **S'il restait suffisamment de Minions dans le sac, placez LITHOSAUR sur une zone sans Monstres de votre choix. Actualisez le compteur Boss en indiquant 0★ et le nombre de ❤ du nouveau Boss.**
- **Laissez les là où ils sont, et ajoutez autant de libres qu'il le faut pour qu'il y en ait le bon nombre en jeu selon la nouvelle fiche Boss.**
- **Poursuivez enfin votre partie, en affrontant désormais LITHOSAUR.**

Une fois LITHOSAUR vaincu, procédez de la même manière en affrontant alors LAVALORD.

Si vous parvenez à vaincre LAVALORD, vous gagnez le Défi Ultime.

EXEMPLE D'UN TOUR DE JEU :



C'est au tour de Pagurah de jouer.



1. PHASE DU BOSS

1 Vérifier les pouvoirs actifs du Boss



Crystal Dragon a 3★ et a donc 2 pouvoirs actifs : **POINTES ACÉRÉES** *et* **RAPIDITÉ**. *Son pouvoir* ***AVANT DÉPLACEMENT*** *lui permet de blesser le(s) Monstre(s) avec le plus de ❤ dans sa zone et celles adjacentes. Pagurah et Rex Florae qui ont 9❤ (H.A.D.E.S. n'en a que 8) perdent donc chacun 1❤.*

2 Lâcher les 🟥 libres

Sur les 5🟥 de Crystal Dragon, 3 sont déjà sur le plateau. Il n'y a que 2🟥 libres à lâcher dans le volcan.



3 Déplacer le Boss

Crystal Dragon se déplace. Comme il n'y a pas de 🟥 ni dans sa zone ni dans les zones adjacentes, le Boss se déplace d'une zone dans le sens horaire. Mais, comme son deuxième pouvoir – **RAPIDITÉ** *– est actif, Crystal Dragon continue son déplacement pour se retrouver dans la zone avec 3🟥.*

4 Activer les Minions de la zone d'arrivée du Boss

Il n'y a pas de Minions dans la zone où se trouve Crystal Dragon. On passe donc tout de suite à l'activation des 🟥.

5 Activer les 🟥 de la zone d'arrivée du Boss

Crystal Dragon gagne donc 2★ (et passe à 5★, ce qui lui permet d'avoir son troisième pouvoir), il construit 1 Cristal, et il ajoute 2 Minions dans sa zone : 1 Bouclier et 1 Soldat.

Pagurah peut maintenant commencer sa phase du Monstre.

2. PHASE DU MONSTRE

1 Lancer 6 🎲

Après avoir relancé quelques 🎲 parmi les 6 une première fois, Pagurah décide de ne pas profiter de son troisième lancer et de conserver les 🎲 suivants : ✋✋✋✋★ *et* ⚡.

2 Résoudre les 🎲

A *Avec 1* ✋, *Pagurah se déplace d'une zone.*

B *Là, Pagurah active son dé* ★ *pour gagner 1★ et utilise l'option permettant de retirer 1🟥 de sa zone pour gagner 1★ supplémentaire. Pagurah passe ainsi de 0 à 2★. Il doit donc choisir 1 fiche Alliés et décide de prendre les Ninjas. Le premier pouvoir de la fiche est immédiatement actif.*

C *Pagurah utilise son second* ✋ *pour se déplacer à nouveau. Dans sa nouvelle zone, Pagurah débloque le dé* ✋ *déposé par H.A.D.E.S. (D) lors d'un tour précédent et le place avec ses 2* ✋ *non utilisées.*



E *Pagurah active gratuitement le Soutien de cette zone et gagne 1⚡ et 1✋ qu'il utilise pour se déplacer encore, après avoir retourné le Soutien face cachée.*

F *Pagurah décide d'activer ses 3* ✋ *pour infliger 6💥 dans sa zone. Grâce à ses alliés Ninjas, le minion Bouclier n'a que 1❤ : 1💥 suffit. Un 2e 💥 permet d'éliminer le minion Soldat, qui retourne dans le sac.*



Comme il n'y a plus de Minions dans la zone, les 4💥 restants sont infligés à Crystal Dragon. Pagurah met à jour le compteur Boss.

Avec son dernier dé ⚡, *Pagurah récupère 1⚡.*

3 Acheter des cartes Énergie

Lors de cette étape, Pagurah, avec ses 2⚡, décide d'acheter la carte « Débloqués ! ». Après en avoir payé le coût , il la prend puis retourne la première carte de la pioche.



Il s'agit de l'événement négatif « Tout ça pour ça ? », qui doit être résolu immédiatement. Pagurah et H.A.D.E.S. ayant chacun 1 carte Pouvoir, ils doivent en subir les conséquences. Pagurah n'a plus de ⚡ et doit donc perdre 1★. H.A.D.E.S. décide de perdre 2⚡.

C'est maintenant au tour d'H.A.D.E.S. de jouer en commençant par une nouvelle phase du Boss.



TV KOMI LIVE

BREAKING NEWS

CRÉDITS

Auteur : Richard Garfield
Illustrations : Paul Mafayon
Aide au Développement : L'Équipe Ludique
Chef de projet : Florent Baudry
Graphiste : Vincent Mougenot
Rédacteur : Xavier Taverne
Relectrice : Maëva Debieu Rosas
Modélisation 3D : Xavier Taverne et Lenaïg Bourgoin

Remerciements :
Timothée Simonot, Régis Torres, Origames et les testeurs du Vendredi. L'Équipe Ludique souhaite remercier le fabuleux Dydou. Un grand merci aussi à Fumo, ainsi qu'à Céline, Timothée, Joachim et Gwendoline. Enfin, n'oublions pas Alexis, Robin et Pick !

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341
54180 HEILLECOURT - France - www.iello.com

©2022 IELLO. Tous droits réservés

...igazaur depuis plusieurs semaines. Juste un œuf ! #Evolutions en premier sur les réseaux sociaux devant #Onveutdesfigs et...