

HeroScape

THE BATTLE OF
ALL TIME

FOR 2 OR MORE PLAYERS
(Rise of the Valkyrie™ Master Set Required)
AGES 8+

EXTENSION SET: LES TERRITOIRES DÉVASTÉS
DE VOLGARREN

RÈGLES

Contenu : • 3 Gardes d'obsidienne • 1 Carte d'armée gardes d'obsidienne • 11 hexagones uniques de lave en fusion • 5 hexagones simples de lave • 5 doubles hexagones de lave • 4 sextuples hexagones de lave.

VOTRE PREMIERE PARTIE

Sortez tous les éléments du jeu de leur emballage. Mettez de coté ce qui ne vous servira pas.

TUILES DE LAVE EN FUSION

Symbole de Champ de Bataille - Lave en Fusion -
A utiliser pour construire un champ de bataille contenant des espaces de lave en fusion.



Construire avec les hexagones de Lave en Fusion : Vous pouvez les connecter et les empiler avec n'importe quelle zone (autre que l'eau ou la Lave en Fusion) pour créer un espace de Lave en Fusion sur votre champ de Bataille.

Règles pour le mode Découverte

Les Figurines ne peuvent pas se déplacer sur les hexagones de Lave en Fusion.

Règles pour le mode Expert

Les hexagones de Lave en fusion sont traités comme les hexagones d'eau, à l'exception de :

Lorsqu'une figurine se déplace sur un hexagone de Lave en fusion, vous devez lancer un dé de dommages.

Les figurines à double hexagone : Lorsqu'une figurine à double hexagone termine son déplacement sur un ou deux hexagones de Lave en Fusion, vous ne lancez qu'un seul dé de dommages.

Dommages dus à la Lave en Fusion : Lancez le dé à 20 faces. Sur un résultat de 20, votre figurine a miraculeusement survécu. Sur un résultat de 1-19 votre figurine est détruite.

Vol : Les figurines qui possèdent la capacité spéciale vol peuvent voler au-dessus des hexagones de Lave en Fusion sans subir de dommages.

TUILES DE LAVE

Symbole de Champ de Bataille - Lave solidifiée -
A utiliser pour construire un champ de bataille contenant des espaces de Roche Volcanique.



hexagone unique
de Lave



hexagone double
de Lave



hexagone sextuple
de Lave

Construire avec les hexagones de Roche Volcanique :

Les Tuiles de Lave sont disponibles en simple, double ou sextuple hexagones. Vous pouvez les connecter et les empiler avec n'importe quelle zone pour créer un espace de Lave sur votre champ de Bataille.

Règles pour le mode Découverte

Il n'y a pas de règles spéciales pour traverser un espace de Roche Volcanique.

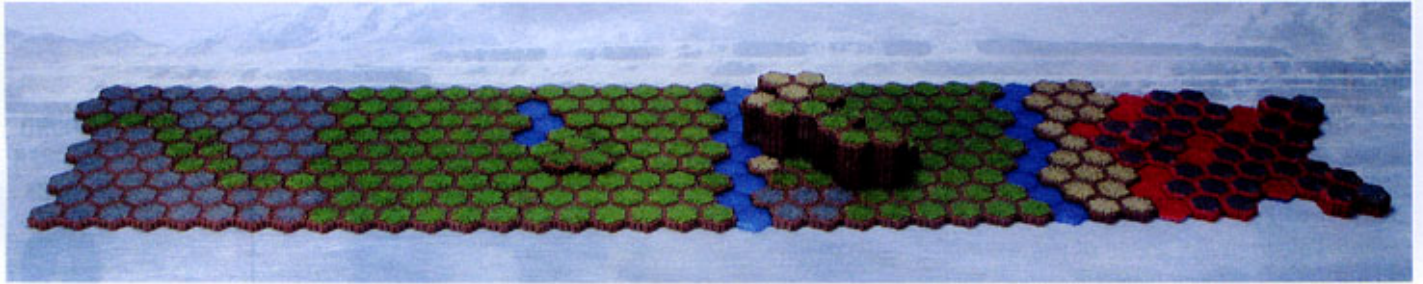
Règles pour le mode Expert

Il n'y a pas de règles spéciales pour traverser un espace de Roche Volcanique. Toutefois, à la fin de chaque round, chaque figurine se trouvant sur un hexagone de Roche Volcanique doit lancer un dé pour déterminer si elle subit des dommages.

Une figurine à double hexagone qui occupe un ou deux hexagones de Roche Volcanique doit lancer un dé pour déterminer si elle subit des dommages.

Dommages dus à la Roche Volcanique : Dans l'ordre du tour, Chaque joueur doit lancer un dé pour chacune de ses figurines se trouvant sur un hexagone de Roche Volcanique. Pour ce faire, lancez un dé d'attaque, si vous obtenez un crâne, la créature encaisse un point de blessure, sinon il ne se passe rien. Chaque joueur choisit dans quel ordre il joue ses figurines.

Le Champ de Bataille des Territoires Dévastés de Volcarren

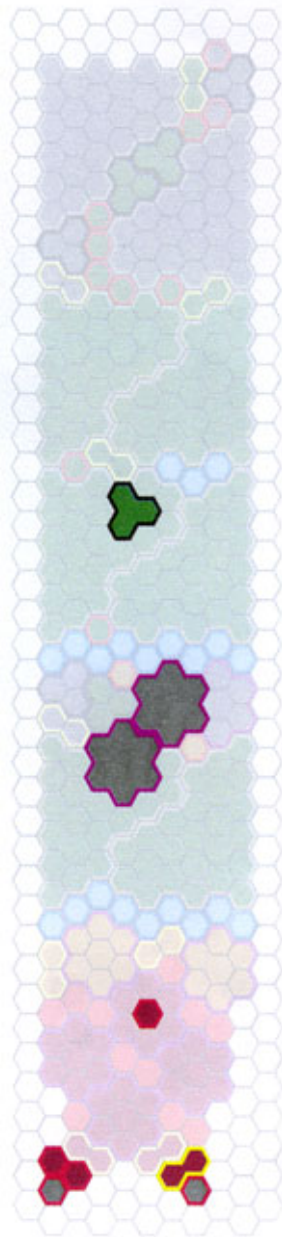


Sets Requis : L'Ascension des Valkyries™ (Master set) et Les Territoires Dévastés de Volcarren.

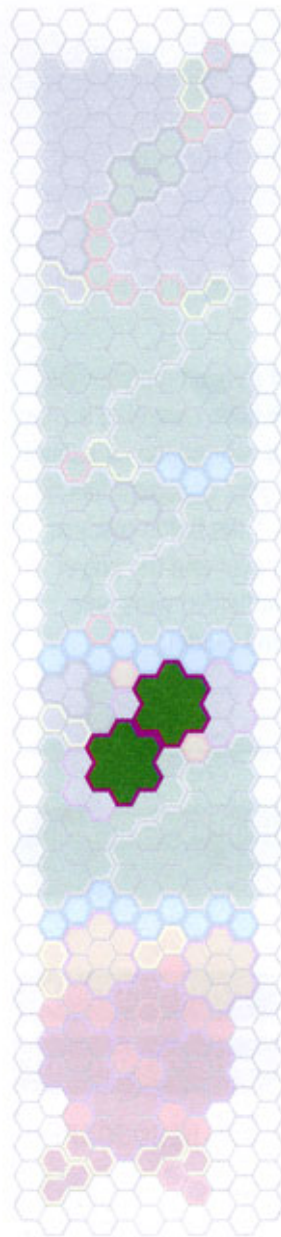
LEVEL
01



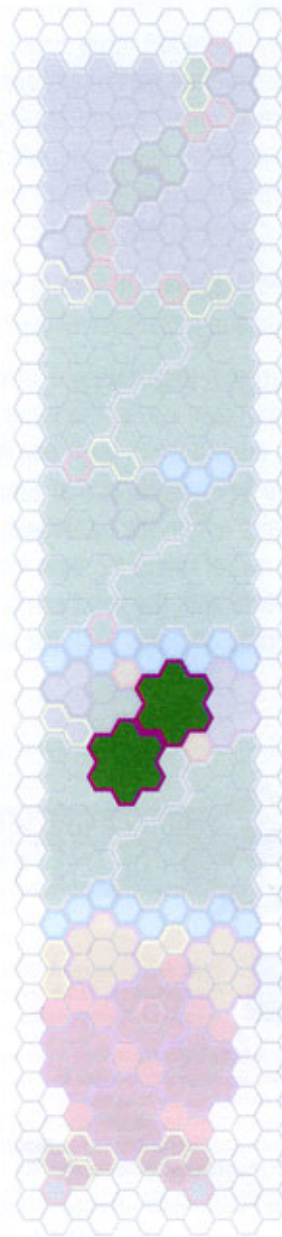
LEVEL
02



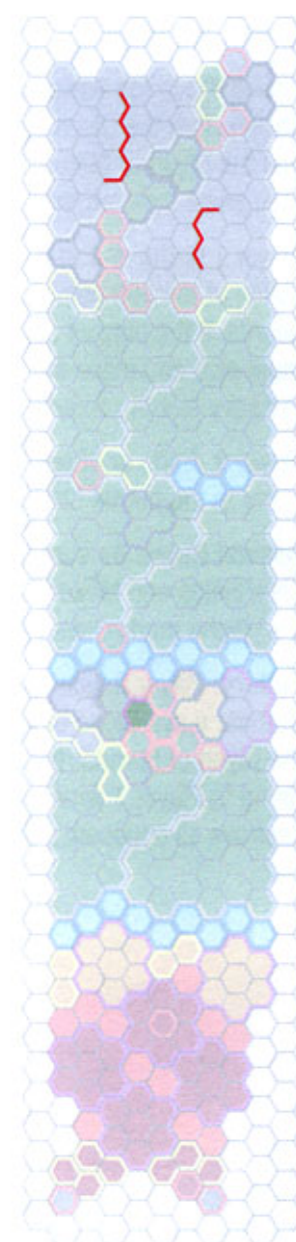
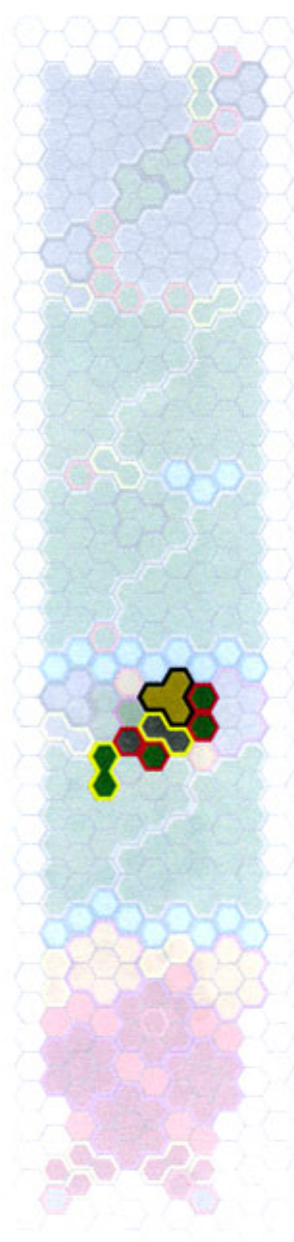
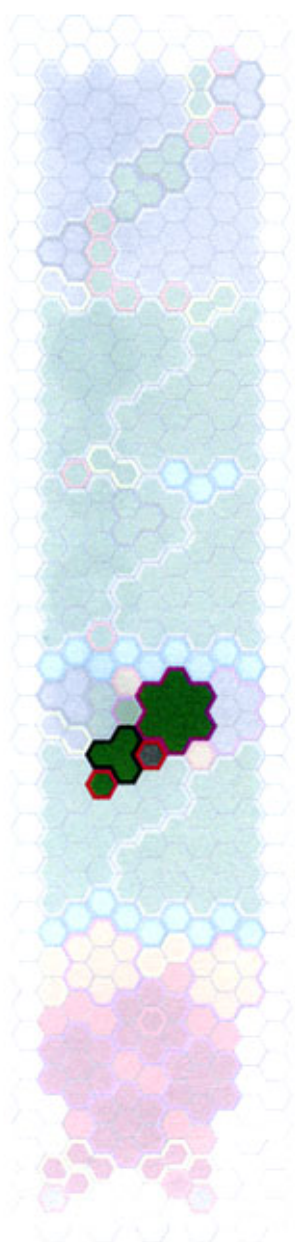
LEVEL
03



LEVEL
04



Pour beaucoup de formes de vie, Volcarren est un territoire inhabitable à l'activité volcanique importante. Les rumeurs concernant de nouvelles sources de puissances dans cette partie du Valhalla attirent surtout les plus fous des guerriers. Un Volcan particulièrement actif le long de la cote a créé une péninsule qui suit l'expansion de la lave en fusion. Cette terre de roche volcanique rugueuse est connue sous le nom de territoire dévasté de Volcarren. En dépit de ce terrain dangereux, c'est la seule voie d'accès vers la lave en fusion.



Les Territoires Dévastés de Volcarren

Scénario de Jeu

JEU EXPERT - Bataille pour les gardes d'obsidienne de Volcarren (2 joueurs)

Volcarren est une terre désolée de roche stérile, à l'activité volcanique importante. Il n'y a rien ici à gagner dans une bataille, excepté l'allégeance des puissants Gardes d'Obsidienne. Ils s'allieront avec l'armée qui contrôlera la pierre de lave sacrée de volcarren. Contrôlez la et vous bénéficierez de leur puissance, nécessaire pour remporter la victoire dans la bataille pour le Valhalla.

Objectif : Le Joueur 2 doit s'assurer de l'allégeance des Gardes d'Obsidienne en occupant la pierre de lave sacrée de Volcarren (Symbolisé par le Glyphe de Brendar). Le joueur 1 doit empêcher le joueur 2 de prendre le contrôle de la pierre de lave sacrée.

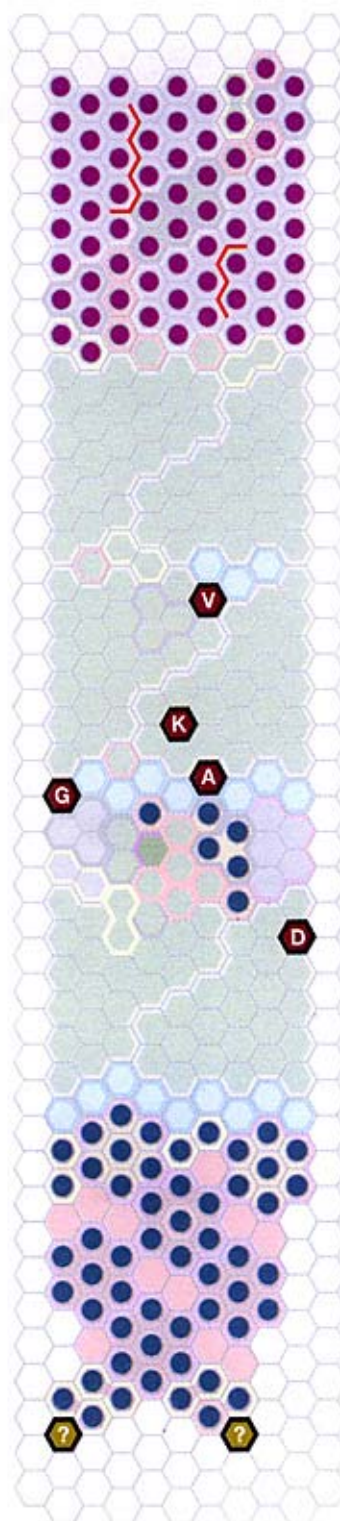
Mise en Place : Placez Les Glyphes, coté pouvoir visible, sur le champ de bataille comme indiqué sur la carte. Retournez les glyphes de Brandar (symbolisant ici la pierre de lave sacrée) et le glyphe de Mitonsoul, coté symbole visible, mélangez les, et placez les sur les hexagones marqués d'un ?.

Le joueur 1 recrute ou utilise une armée pré-établie à 500 points. 100 de ces 500 points devront être utilisés pour les Gardes d'Obsidienne. Si les joueurs utilisent la méthode de draft, le joueur 1 commence et doit prendre et placer les Gardes d'Obsidienne. Le joueur 1 commence dans la zone de départ bleue marine.

Le joueur 2 recrute ou utilise une armée pré-établie à 600 points et commence dans la zone de départ violette.

Règles spéciales : Vous devez suivre les règles du mode expert pour les hexagones de roche volcanique et de lave en fusion. Le joueur 1 ne peut pas se placer sur les glyphes marqué d'un ?.

Victoire : Le Joueur 2 doit trouver et se placer sur le glyphe de Brandar (symbolisant la roche de lave sacrée de Volcarren). Si le joueur 2 ne trouve pas le glyphe de Brandar avant la fin du round 9, le joueur 1 gagne. Les 2 joueurs peuvent aussi gagner en détruisant toutes les figurines de leur adversaire.



DÉCOMPTE
DES
ROUNDS



Les Territoires Dévastés de Volcarren

Scénario de Jeu

JEU EXPERT - Confrontation Inattendue

(2 joueurs)

La tempête de feu s'est apaisée et la lave en fusion s'est calmée à nouveau, au moins pour un temps. A travers la fumée et les cendres, Volcarren offre peu de visibilité, certaines de vos forces ont atterri dans plusieurs zones différentes. Toutefois, vous n'êtes pas la seule armée arrivée ici aujourd'hui avec les mêmes ordres. Cette rencontre inattendue vient perturber vos plans et vous vous préparez pour une féroce bataille.

Objectif : Un joueur doit contrôler deux des trois zones à la fin d'un round. Chaque zone est séparée par une rivière.

Mise en Place : Chaque joueur recrute ou utilise une armée pré-établie à 500 points. Il y a trois zones séparées par des rivières. Ces rivières ne font pas partie des zones. Un joueur démarre de la zone de départ bleue marine; l'autre de la zone de départ violette. Lorsque vous placerez vos figurines au début de la bataille, gardez cette règle à l'esprit : Lorsque les placements sont terminés, chaque joueur doit avoir au moins une figurine sur chacune des trois zones.

Règles spéciales : Vous devez suivre les règles du mode expert pour les hexagones de roche volcanique et de lave en fusion.

Victoire : Un joueur gagne, si, à la fin d'un round, il/elle contrôle au moins deux des trois zones. Pour avoir le contrôle d'une zone vous devez y posséder au moins une figurine, et votre adversaire ne doit en posséder aucune. De même si votre adversaire n'a plus de figurine sur le champ de bataille, vous gagnez. Si la bataille atteint le round 12, elle se termine et le joueur qui possède le plus de points sur le champ de bataille gagne. (Pour le calcul du score, voir p10 du "Master Game Guide" pour la version anglaise ou p13 du "Livret de Règles" pour la V.F.).



DÉCOMPTE
DES
ROUNDS



Zone Cotière

Zone Intérieure

Zone de Lave



**CHECK OUT OUR
WEBSITE!**

Visit www.HEROSCAPE.com

for scenarios, character bios,
strategy tips, battlefield builder and more!



©2005 Hasbro, Pawtucket, RI 02862.
All Rights Reserved. TM & © denote U.S.
Trademarks. U.S. Patents Pending.

We will be happy to hear your questions or comments about this game. U.S. consumers please write to:
Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200,
Pawtucket, RI 02862. Tel: 888-836-7025 (toll-free). Canadian consumers please write to: Hasbro Canada Corporation, 2350 de la Province, Longueuil, QC Canada, J4G 1G2.

European consumers please write to: Hasbro U.K. Ltd. Hasbro Consumer Affairs. P.O. Box 43, Caswell Way, Newport, Wales, NP19 4YD; or telephone our Helpline on 00800 22427276.

HASBRO.COM
FOR NEW PRODUCTS AND OFFERS

PROOF OF PURCHASE



HEROSCAPE™

42793

Traduction libre : Cyberfab – 2005 – www.cyberfab.fr.st

