



KROSMASTER BLAST

RÈGLES



INTRODUCTION

Dans l'univers du Krosmoz, prenez le commandement de Krosmasters et affrontez vos adversaires dans des combats tactiques !

Choisissez vos héros avec soin, étudiez attentivement les lieux, capturez les cases Glyphe avec stratégie et lancez-vous dans la bataille !

BUT DU JEU

Le joueur qui met KO au moins la moitié des Krosmasters adverses gagne la partie !

Si, au bout de cinq tours, aucun Krosmaster n'est KO, le joueur qui contrôle le plus de cases Glyphe remporte l'affrontement.

SOMMAIRE

INTRODUCTION	page 2
BUT DU JEU	page 2
SOMMAIRE	page 3
MATÉRIEL	page 4
MISE EN PLACE	page 5
COMMENT JOUER ?	page 6
DÉROULÉ DU TOUR D'UN JOUEUR	pages 6-8
1. Nouvelle Faveur Krosmique	page 7
2. Jouer vos Krosmasters	page 7
3. Jouer vos Invocations	page 8
LANCER UN SORT	pages 8-9
1. Il reste au moins 1★ au Combattant	page 8
2. Le sort est disponible	page 8
3. Portée du sort	page 9
4. Ligne de vue	page 9
RÉSOLUTION D'UN SORT	pages 9-10
Effets de sort	page 9
Jet de combat	page 10
Issue du combat	page 10
FIN DE PARTIE	page 11
RÈGLES AVANCÉES	pages 11-14
Faveurs Krosmiques	page 11
Choix du lieu d'affrontement	page 11
Faces de dés	page 11
Zone de tacle	page 11
Jet d'esquive	page 11
Défis Divins	page 12
Jouer avec des équipes de trois, quatre et cinq figurines	page 13
Mode boss	page 13
Cartes équipement de la Justice	page 13
Plateaux de jeu rivière	page 14
Plateaux cité interdite	page 14
MODE BRAWL (TROIS OU QUATRE JOUEURS)	page 15-17
MODE NÉMÉSIS (DEUX À QUATRE JOUEURS)	page 18-21
TUILES TERRAIN SPÉCIAL	page 22
CRÉDITS	page 23
AIDES DE JEU	page 24



MATÉRIEL



4 plateaux de jeu recto-verso



11 figurines Krosmaster



15 cartes de profil Blast dont
4 cartes de profil Blast Brillantes



13 cartes Défi Divin
3 cartes Défi Shushu



10 cartes Faveur Krosmique (1)
15 cartes Faveur Krosmique supérieures (2)



11 cartes Invocation
4 cartes Équipements
CHEVALIER JUSTICE (1)



3 dés



18 jetons Invocation
1 jeton Dofus
1 marqueur «Tenté»
DARDONDAKAL (1)



4 cartes Défi Némésis
15 cartes Action Némésis



8 Tuiles Glyphe



8 jetons Piège
4 jetons Armure



7 décors Cité interdite
2 ponts



12 jetons Mode Brawl



20 Tuiles Terrain spécial



11 cartes de profil Arena
(voir page 23)



6 arbres
6 buissons



14 jetons Mode Némésis



41 marqueurs
1 Blessure
21 marqueurs
5 Blessures



12 marqueurs
point d'Action
12 marqueurs
point de Mouvement

MISE EN PLACE

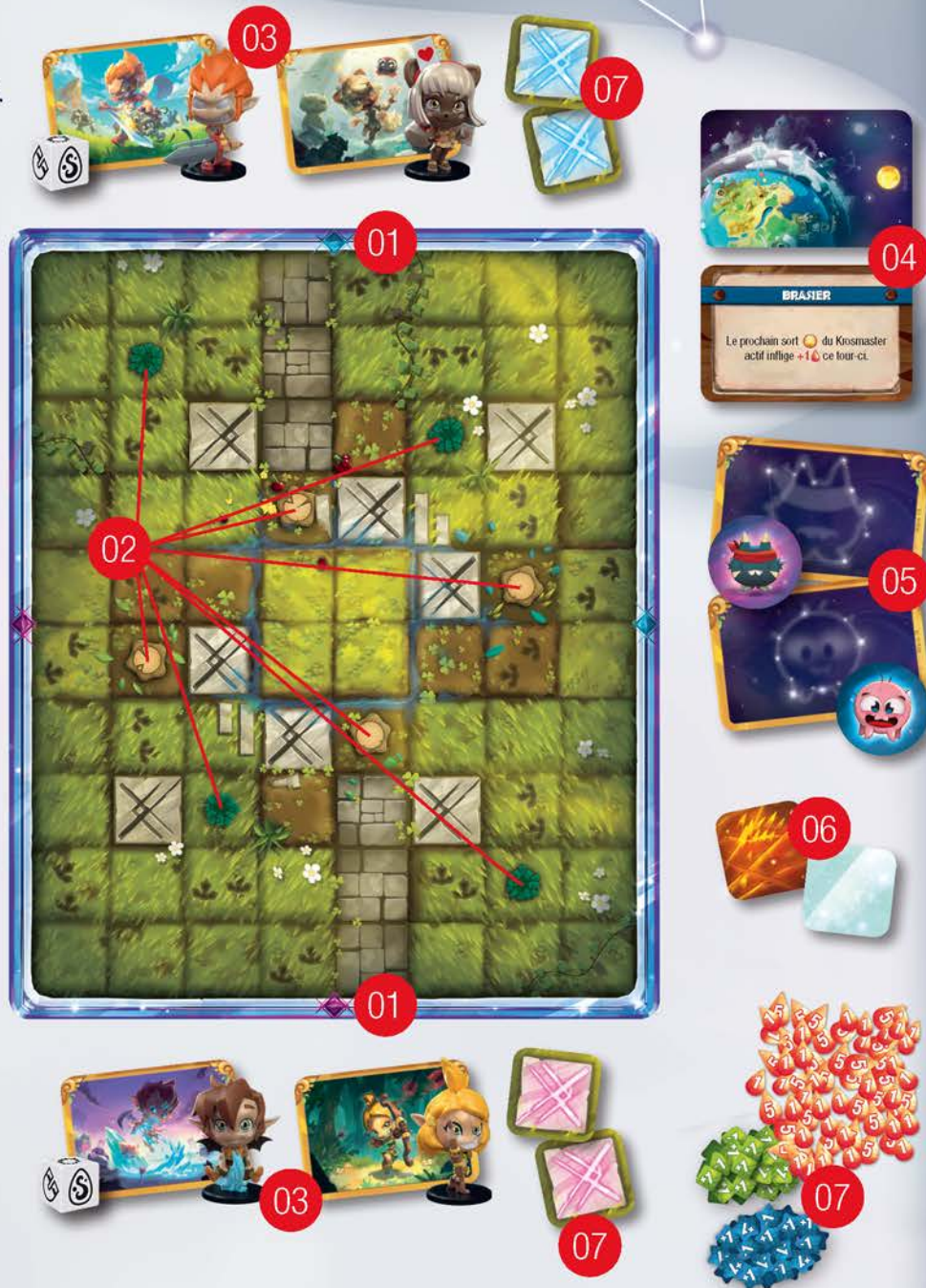
- 01 Placez le plateau au centre de la table.
La couleur présente de votre côté sera la vôtre pour toute la partie :  ou .
- 02 Disposez les décors sur leurs emplacements respectifs : les arbres sur les troncs, les buissons sur les boules d'herbes.
- 03 Chaque joueur compose une équipe de Krosmasters et prend les cartes de profil Blast correspondantes, ainsi qu'un dé.

POUR VOTRE PREMIÈRE PARTIE :

- 04 Prenez les 10 cartes Faveurs Krosmiques, mélangez-les et placez-les face cachée à côté du plateau. Les cartes Défi Divin et Faveur Krosmique supérieures ne seront utilisées que pour vos prochaines parties, laissez-les dans la boîte.
- 05 Pour votre première partie, nous vous conseillons de jouer avec les figurines de la version de base du jeu. Parmi les cartes Invocation, prenez celle de la **Pupuce** et celles des **Black Tiwabbit** et placez-les à portée de main. Placez les jetons Invocation correspondants dessus. Laissez les autres cartes et jetons Invocation dans la boîte pour cette première partie.
- 06 Parmi les **Tuiles Terrain spécial**, prenez celles de Feu  et de Glace  et placez-les à portée de main. Vous n'aurez pas besoin des autres **Tuiles Terrain spécial**.
- 07 Placez à portée de main toutes les **Tuiles Glyphe** , ainsi que les marqueurs Blessure , point d'Action  et point de Mouvement .

Pour déterminer le premier joueur, lancez une **Tuile Glyphe** en l'air. La couleur de la face visible désigne le premier joueur. Le premier joueur choisit le positionnement de départ de ses Krosmasters parmi les cases de déploiement situées sur les deux premières lignes de son côté du plateau. Les cases de déploiement sont indiquées par des empreintes .

Puis son adversaire fait de même du côté opposé et prend le jeton Dofus . **LE COMBAT PEUT COMMENCER !**



COMMENT JOUER ?

Une partie de Krosmaster Blast est composée de plusieurs tours de jeu.

À son tour de jeu, le premier joueur pioche une Faveur Krosmique et joue ses Krosmasters. Puis c'est au tour de l'adversaire de piocher une Faveur Krosmique et de jouer ses Krosmasters. Puis de nouveau au premier joueur, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur l'emporte.

Les cartes de profil Blast de vos Krosmasters indiquent toutes les informations dont vous avez besoin pour jouer :

PM (points de Mouvement)

Ils représentent la mobilité du Krosmaster. Pour chaque PM , il peut se déplacer d'une case pendant son tour.

PV (points de Vie)

Ils représentent la capacité du Krosmaster à encaisser les coups. Quand il a autant de marqueurs Blessure  que de PV , le Krosmaster est mis KO. *Soyez donc prudents !*

PA (points d'Action)

Ils représentent la capacité d'action du Krosmaster. Chaque action qu'il effectue utilise un point d'Action . Durant le tour d'un Krosmaster, vous pouvez donc effectuer autant d'actions qu'il possède de points d'Action.

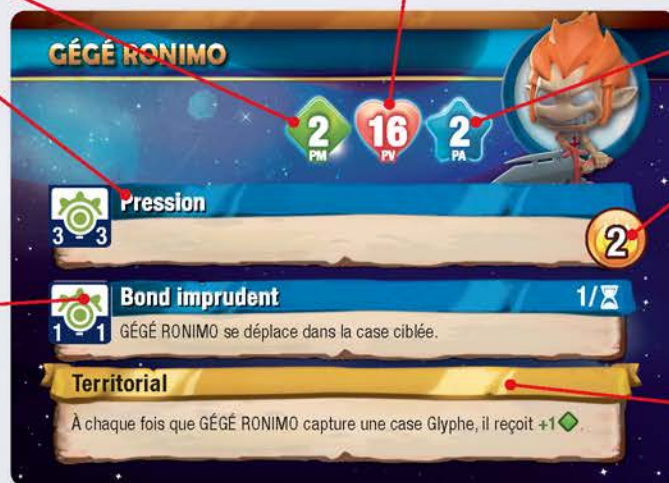
SORTS

Ce sont les attaques dont dispose le Krosmaster.



PO (portée)

La portée du sort indique, en nombre de cases, la distance à laquelle le Krosmaster peut atteindre sa cible (Min - Max).



ÉLÉMENT

Il existe quatre types d'éléments dans le jeu : Feu, Eau, Terre, Air. Certains effets ou pouvoirs sont en lien direct avec ces éléments.

POUVOIRS

Ce sont les capacités spéciales du Krosmaster. *Ne les oubliez pas !*

Dans Krosmaster Blast, vous rencontrerez le terme « Combattant ». Ce terme englobe les Krosmasters et les Invocations.

DÉROULÉ DU TOUR D'UN JOUEUR

1. NOUVELLE FAVEUR KROSMIQUE
2. JOUER SES KROSMASTERS
3. JOUER SES INVOCATIONS

1. NOUVELLE FAVEUR KROSMIQUE

Au début de chaque tour de jeu, le joueur actif révèle une nouvelle Faveur Krosmique et la pose à la gauche ou à la droite de la pioche des Faveurs Krosmiques.

Si l'emplacement que vous choisissez est déjà occupé par une Faveur Krosmique, la nouvelle Faveur Krosmique est placée sur la Faveur Krosmique précédente et la recouvre. Il y a donc deux Faveurs Krosmiques visible au maximum à tout moment.

Une Faveur Krosmique offre des possibilités d'actions supplémentaires ou améliore certaines actions.

Pour bénéficier de l'effet d'une Faveur Krosmique, votre Krosmaster devra dépenser 1★.

Un joueur peut bénéficier de chaque Faveur Krosmique une fois par tour : soit un Krosmaster utilise les deux, soit chaque Krosmaster en utilise une.

IMPORTANT : le joueur qui possède le jeton Dofus peut bénéficier des Faveurs Krosmiques gratuitement, sans en payer le coût en ★ mais toujours dans la limite d'une fois par tour pour chaque Faveur Krosmique. La section *Mouvement* plus bas vous expliquera comment récupérer ce jeton.

2. JOUER VOS KROSMASTERS

Au début d'un tour, chacun de vos Krosmasters dispose de l'ensemble de ses PA ★ et PM ◆.

Ce total peut être modifié par la présence de marqueurs ★ et/ou ◆ ajoutés sur la carte du Krosmaster.

À votre tour, vous pouvez jouer vos Krosmasters, l'un après l'autre, dans l'ordre de votre choix.

Vous pouvez déplacer un Krosmaster en utilisant ses ◆ et lancer des sorts en utilisant ses ★.

Chaque déplacement d'une case lui fait utiliser 1◆ et chaque sort lancé (ou Faveur Krosmique utilisée) lui fait utiliser 1★.

IMPORTANT : il est possible de dépenser ses ★ et ses ◆ dans l'ordre que l'on veut, pour tous les Combattants.

Par exemple, vous pouvez utiliser 1◆ pour faire un mouvement d'une case, lancer un sort en dépensant 1★, puis faire un autre mouvement de deux cases en utilisant les 2◆ restants, et relancer un sort si le Combattant le peut et a assez de ★.

Attention: quand un joueur dépense 1★ ou 1◆ avec un nouveau Combattant, il ne peut plus revenir à un Combattant utilisé précédemment dans le même tour.

MOUVEMENT

Utiliser 1◆ permet de déplacer un Combattant vers une case adjacente, de manière orthogonale (jamais en diagonale).

Il n'est pas possible de déplacer un Combattant sur une case **occupée** (par un arbre, un buisson ou un autre Combattant).

Lorsqu'un de vos Krosmasters entre sur une case Glyphes, placez-y une **Tuile Glyphes** de votre couleur et prenez le jeton Dofus si vous ne l'avez pas déjà. Attention toutefois, ce jeton ne peut pas être pris durant le premier tour du premier joueur, même lorsqu'une case Glyphes est capturée.

IMPORTANT : Une case libre est une case non occupée par un arbre, un buisson ou un Combattant. Une case Glyphes avec une **Tuile Glyphes** dessus reste **libre**, il est donc possible de s'y déplacer.

Si vous capturez une case Glyphes contrôlée par l'adversaire, retournez simplement la **Tuile Glyphes** pour exposer votre couleur !

ACTION

Utiliser 1★ permet de :

- bénéficier d'une Faveur Krosmique;
- lancer un sort (voir *Lancer un sort*, page 8),
- utiliser une capacité de Défi Divin (voir *Défi Divin*, page 12).

3. JOUER VOS INVOCATIONS

Une fois TOUS vos Krosmasters joués, vous pouvez jouer vos Invocations, si vous en avez en jeu, les unes après les autres dans l'ordre de votre choix.



Une Invocation, comme un Krosmaster, possède des et des . Ce total peut être modifié par la présence de marqueurs et/ou ajoutés sur le jeton de l'Invocation. Les Invocations sont jouées avec les mêmes règles que les Krosmasters.

Attention, une Invocation ne peut ni bénéficier d'une Faveur Krosmique, ni prendre le contrôle d'une case Glyphe (elle peut néanmoins se déplacer sur une case Glyphe). Voir *Invocations*, page 10.



LANCER UN SORT

Portée du sort

Nom du sort

Dégât du sort
et élément de l'attaque



Pour pouvoir lancer un sort, il faut s'assurer que ces quatre contraintes sont respectées :

① IL RESTE AU MOINS 1 AU COMBATTANT.

② LE SORT EST DISPONIBLE.

③ LA CASE CIBLÉE EST À PORTÉE.

④ IL EXISTE UNE LIGNE DE VUE DÉGAGÉE ENTRE LE LANCEUR ET LA CASE CIBLÉE. (voir page suivante)

1. IL RESTE AU MOINS 1 AU COMBATTANT

Chaque sort lancé coûte 1 . Une fois que tous les indiqués sur la carte (plus les éventuels modificateurs) ont été consommés, aucun sort ne peut plus être lancé par ce Krosmaster ce tour-ci.

2. LE SORT EST DISPONIBLE

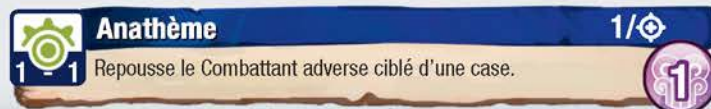
Certains sorts ne peuvent être lancés qu'une fois par tour. Si un tel sort a déjà été lancé, vous ne pourrez plus le lancer ce tour-ci. Ceci est indiqué sur la carte par le symbole 1/∞.



Note : Les sorts limités par cible.

Certains sorts ne peuvent être lancés qu'un certain nombre de fois sur un même Combattant par tour de jeu. Ceci est indiqué sur la carte par un nombre et le symbole 1/∞. Cette limitation est remise à zéro à chaque nouveau tour de jeu.

Ainsi, le sort « Anathème » d'ANATHAR est marqué comme 1/∞. Au cours de son tour de jeu, il ne pourra lancer ce sort qu'une fois au maximum sur un même Combattant. Il peut utiliser ce sort sur plusieurs Combattants différents durant son tour s'il le désire, mais toujours dans la limite d'une fois par cible.



3. PORTÉE DU SORT

Les sorts ont tous une portée composée de deux valeurs. La première correspond à la portée minimum : si votre cible est moins loin de vous que cette portée, vous ne pouvez pas lancer le sort.

La seconde correspond à la portée maximum : si votre cible est plus loin que cette portée, vous ne pouvez pas lancer le sort.

Comme pour les mouvements, les distances ne peuvent pas être comptées en diagonale.

4. LIGNE DE VUE

Pour qu'un sort atteigne sa cible, on doit pouvoir tracer une ligne droite imaginaire du centre de la case qu'occupe le lanceur jusqu'au centre de la case ciblée.

Cette ligne ne peut pas couper de case bloquant la ligne de vue.

Seules les cases occupées par un arbre ou un Combattant bloquent la ligne de vue. Les buissons, les Pièges et les Glyphes ne bloquent pas la ligne de vue. Parmi les **Tuiles Terrain spécial**, seules les **Tuiles Brouillard** bloquent la ligne de vue.

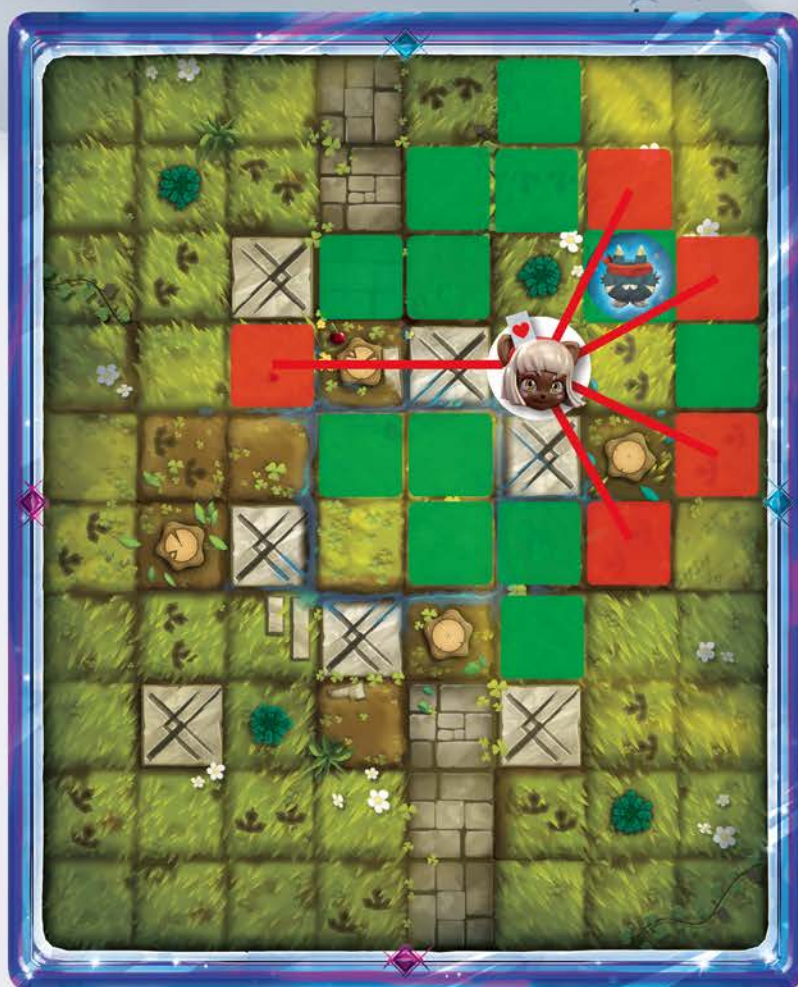
Exemple (ci-contre) :

Le sort "Roulette de chat" est lançable au minimum à deux cases de portée et au maximum à trois cases de portée.

Il faut que la case ciblée soit à portée du lanceur, c'est-à-dire à deux ou trois cases de distance, et qu'il y ait une ligne de vue.

■ case à portée

■ case à portée mais pas de ligne de vue



RÉSOLUTION D'UN SORT

Une fois ces vérifications faites, la résolution d'un sort se fait en deux étapes.

D'abord, on applique les effets de sort s'il y en a, puis on passe au jet de combat pour appliquer les dégâts.

EFFETS DE SORT

Certains sorts sont complétés par du texte : il s'agit des effets du sort.

Appliquez ces effets avant le jet de combat et l'application des dégâts.

• Marqueurs PA/PM

Certains effets indiquent de placer des marqueurs ★ ou ◆ sur la cible.

Les PA ★ et/ou PM ◆ du Combattant ciblé sont modifiés en conséquence.

Ces marqueurs disparaissent à la fin de l'activation de ce Combattant.

Les marqueurs ★ / ◆ sont placés :

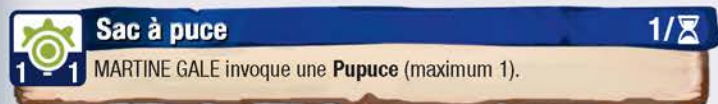
- sur la carte du Krosmaster ciblé
- sur le jeton de l'Invocation ciblée

Note : si un Combattant reçoit un marqueur ★ / ◆ durant son propre tour de jeu, il en applique les effets immédiatement.

• Invocation

Un sort d'Invocation est un sort spécial qui met en jeu un jeton Invocation sur le plateau dans la case libre ciblée, mais ne fait pas de dégâts directs. Quand vous lancez un sort d'Invocation, placez la carte de l'Invocation correspondante devant vous, à côté de vos cartes de Krosmasters. Cette carte vous indique les caractéristiques de l'Invocation. Placez ensuite sur le plateau le jeton de l'Invocation correspondant, avec votre couleur face visible, sur la case ciblée. Une fois tous vos Krosmasters joués, c'est au tour de vos Invocations.

Exemple : MARTINE GALE peut lancer le sort Sac à puce pour mettre en jeu une Pupuce.



Chaque sort d'Invocation indique le nombre maximum d'invocations de ce type que vous pouvez contrôler simultanément.

Note : Si plus d'un Krosmaster est capable d'utiliser le même type d'invocation dans votre équipe, le nombre maximum d'invocations contrôlables est partagé par toute l'équipe et non pas additionnée.

• Repousser

Certains sorts repoussent la cible d'un certain nombre de cases dans la direction opposée au lanceur. Éloignez la cible du nombre de cases indiqué ou jusqu'à ce qu'elle rencontre un bord de plateau ou un obstacle (arbre, buisson, Combattant).

• Nombre de Glyphes

Certains effets de sorts ne sont actifs que lorsque le joueur qui lance le sort contrôle un certain nombre de Glyphes. Ils sont notés comme ceci : [Nombre] Glyphes : [effet supplémentaire].

Si le joueur contrôle au moins ce nombre de Glyphes (ou plus), l'effet est résolu ; sinon, le sort n'a pas d'effet secondaires.

Par exemple, le sort "Peine Capitale" d'AGATHE NISS pose un marqueur -1★ sur la cible si vous contrôlez au moins trois Glyphes. Sinon, il ne fait qu'infliger des dégâts, sans effets supplémentaires.



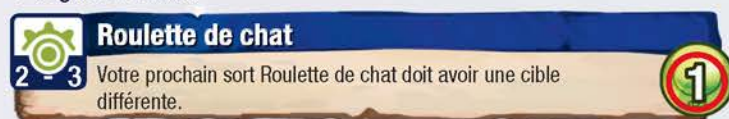
JET DE COMBAT

Une fois les effets de sort appliqués, lancez un dé pour effectuer le jet de combat.

- > Si vous obtenez une face ou , vous touchez un point faible et l'attaque inflige 1 dégât de plus.
- > Si vous obtenez une face , la cible se défend et l'attaque inflige 1 dégât de moins.

Placez sur la cible de l'attaque autant de (marqueur(s) Blessure) que de dégâts occasionnés.

Par exemple, si vous attaquez avec le sort Roulette de chat, qui fait 1 dégât de base :



- avec un ou un , votre sort fait 2 dégâts (1 de base + 1 grâce au jet de combat) ;
- avec un , votre sort fait 0 dégât (1 de base - 1 à cause du jet de combat) ;
- avec n'importe quelle autre face, votre sort fait les dégâts de base (1 dans cet exemple).

Note : lors de votre première partie, ne prenez en compte que les faces , et du dé. Les autres faces sont expliquées page 11.

ISSUE DU COMBAT

Une fois les mises sur la cible, il faut vérifier si le nombre de est supérieur ou égal à son nombre de (PV). Si c'est le cas, la cible est mise KO.

IMPORTANT : Si un Krosmaster est mis KO, retirez-le du plateau. S'il s'agit d'une partie un contre un dans laquelle chaque joueur ne contrôle que deux Krosmaster, la partie prend fin (voir *Fin de Partie* p.11). Si une Invocation est mise KO, retirez-la du plateau. La partie continue normalement.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin si l'une des deux conditions ci-dessous est remplie :

- **Au moins la moitié de l'équipe adverse est mise KO.**

Le joueur dont la moitié de l'équipe a été mise KO perd la partie et son adversaire est désigné vainqueur.

- **La pioche de Faveurs Krosmiques est vide.**

Lorsque, à la fin d'un tour, la pioche de Faveurs Krosmiques est vide, la partie se termine (chaque joueur aura joué cinq tours).

Dans ce cas, les joueurs comptent le nombre de cases Glyphe qu'ils contrôlent : celui qui en a le plus est désigné vainqueur. Si les joueurs contrôlent le même nombre de cases Glyphe, il n'y a pas de vainqueur.



RÈGLES AVANCÉES

Dès que vous vous sentez à l'aise avec les règles de base, nous vous conseillons d'ajouter les règles suivantes, pour explorer Krosmaster Blast plus en profondeur.

FAVEURS KROSMIQUES



Lors de la mise en place, ajoutez aux 10 Faveurs Krosmiques de base les 15 Faveurs Krosmiques supérieures. Mélangez les 25 cartes et placez-en 10 au hasard, face cachée, à côté du plateau. Rangez les 15 cartes restantes sans les consulter.

CHOIX DU LIEU D'AFFRONTEMENT

Krosmaster Blast dispose de plateaux de jeu réversibles. De plus, certains plateaux sont jouables dans deux orientations différentes et proposent des challenges variés pour vos parties.

Les deux joueurs placent toujours leurs Krosmasters de part et d'autre du plateau sur les empreintes des deux premières lignes de leur côté, quelles que soient la face et l'orientation de plateau choisies.

FACES DE DÉS

Lorsque vous effectuez un jet de dé, la face est considérée comme un joker. Vous devrez immédiatement poser le dé de façon à faire apparaître l'une des quatre faces suivantes : , , ou , puis appliquer les conséquences du jet.

La face fonctionne comme la face , si ce n'est que vous ne pouvez choisir qu'entre et avant d'appliquer les conséquences du jet.

ZONE DE TACLE

Chaque Krosmaster exerce son emprise sur les cases qui lui sont adjacentes (jamais en diagonale). Ces cases constituent la « zone de tacle ». Si vous souhaitez déplacer l'un de vos Combattants se trouvant dans la zone de tacle d'un Krosmaster adverse, vous devez réussir un **jet d'esquive**. Il n'est pas nécessaire d'effectuer un **jet d'esquive** quand le déplacement est dû à un effet de sort ou de pouvoir.

JET D'ESQUIVE

Lancez un dé :

- Si vous obtenez une face , votre Combattant peut quitter la case qu'il occupe et se déplacer normalement (en payant le coût en du mouvement).
- Si vous obtenez une face , vous êtes « tacle ». Votre Combattant ne peut pas se déplacer et perd tous ses et restants.
- Si vous n'obtenez ni une face ni une face , vous êtes « agrippé ». Votre Combattant ne peut pas se déplacer et perd tous ses restants.

Il est possible d'être situé dans la zone de tacle de plus d'un Krosmaster adverse en même temps. Dans ce cas, effectuez deux jets d'esquive :

- Si vous obtenez deux , votre Combattant peut quitter la case et se déplacer normalement.
- Si vous n'obtenez aucun  ou seulement un , vous êtes « agrippé ». Votre Combattant ne peut pas se déplacer et il perd tous ses  restants.
- Si vous obtenez au moins une face , vous êtes « tacle ». Votre Combattant ne peut pas se déplacer et perd tous ses  et  restants.

Note : une Invocation ne possède pas de zone de tacle.

DÉFIS DIVINS

Au début de la partie, piochez une carte Défi Divin parmi les treize disponibles et disposez-la à côté du plateau de façon à ce qu'elle soit visible par les deux joueurs.

Cette carte est effective pendant toute la durée de la partie. Elle offre de nouvelles possibilités et renforce l'importance des cases Glyphes.

Chaque Défi Divin vous permet de débloquent de nouveaux pouvoirs en fonction du nombre de cases Glyphes que vous contrôlez.

Chaque Défi Divin possède trois paliers  /  / , débloqués lorsque vous contrôlez le nombre de cases Glyphes exigé sur la carte (une case Glyphes / trois cases Glyphes / cinq cases Glyphes).

Les effets des paliers sont cumulables : si vous contrôlez trois cases Glyphes, vous bénéficiez des bonus du premier palier  (une case Glyphes) **ET** du deuxième palier  (trois cases Glyphes).

Il existe deux types de bonus :

- Les bonus passifs s'appliquent gratuitement tant que vous contrôlez le nombre de cases Glyphes exigé.
- Les bonus actifs sont utilisables par vos Krosmasters pour 1 , tant que vous contrôlez le nombre de cases Glyphes exigé. Chaque Krosmaster ne peut utiliser un même bonus actif qu'une fois par tour.

Note : les Invocations ne peuvent pas utiliser les bonus actifs des Défis Divins.



Exemple :

Lors d'une partie avec le Défi Divin de la « Grande Mêlée de Iop », les deux premiers paliers sont des bonus passifs, le troisième est un bonus actif.



Pour le bonus passif « Baaaston ! », si vous avez déjà une case Glyphes sous votre contrôle, à chaque fois que vous capturez une nouvelle case Glyphes, le Krosmaster qui effectue la capture gagne +1  pour ce tour.

Conseil :

Pour des parties épiques, n'hésitez pas à jouer avec deux, voire trois Défis Divins en même temps !

JOUER AVEC DES ÉQUIPES DE TROIS, QUATRE ET CINQ FIGURINES

Vous pouvez jouer à Krosmaster Blast avec des équipes de tailles variables. Plus il y a de Krosmasters par équipe, plus le jeu devient stratégique et technique. Pour cela, il convient de suivre ces quelques règles.

Taille identique

Les deux joueurs doivent jouer le même nombre de Krosmasters dans leur équipe. Mettez-vous d'accord sur la taille d'équipe avec laquelle vous souhaitez jouer avant le début de partie. Les équipes de chaque joueur peuvent ainsi contenir jusqu'à cinq Krosmasters au maximum. Sachez que plus les équipes seront grandes, plus les parties seront stratégiques !

IMPORTANT : Certains Krosmasters peuvent être sélectionnés deux fois dans une même équipe. Ils sont reconnaissables par leur nom de couleur blanche sur leur carte de profil. À l'inverse, un Krosmaster dont le nom est doré ne peut être présent qu'en un seul exemplaire au sein d'une équipe. Il est possible d'avoir plusieurs Krosmasters différents avec des noms dorés au sein d'une équipe.

Plateau de jeu adapté

Chaque plateau de jeu est optimisé pour une certaine taille d'équipe. Si vous jouez avec des équipes de deux ou trois Krosmasters, nous vous conseillons de jouer sur un terrain de jeu en 10 cases par 8 cases (dans l'orientation de votre choix). Par contre, si vous jouez avec quatre ou cinq Krosmasters par équipe, nous recommandons de jouer avec un terrain de jeu de 10 cases par 10 cases.

Condition de victoires

La partie prend fin si l'une des deux conditions ci-dessous est remplie :

- Si la moitié des Krosmasters d'un joueur est KO (arrondi au supérieur), ce joueur perd la partie et son adversaire est désigné vainqueur.
- La pioche de Faveurs Krosmiques est vide. Lorsque, à la fin d'un tour, la pioche de Faveurs Krosmiques est vide, la partie se termine (chaque joueur aura joué cinq tours). Dans ce cas, les joueurs comptent le nombre de cases Glyphe qu'ils contrôlent : celui qui en a le plus est désigné vainqueur. Si les joueurs contrôlent le même nombre de cases Glyphe, il n'y a pas de vainqueur.

Pour le reste, la partie se déroule de la même façon qu'avec des équipes de deux Krosmasters.

N'hésitez pas à découvrir les différentes tailles d'équipes et les possibilités tactiques qu'elles offrent, jusqu'aux équipes de cinq Krosmasters !

MODE BOSS

Ce mode de jeu vous permet de créer un affrontement entre une équipe de trois Krosmasters prêts à tout et un unique Krosmaster surpuissant !

Dans ce mode de jeu, un joueur joue le Boss et choisit l'un des Krosmasters de la boîte. Ce sera son seul Krosmaster pour cette partie. L'autre joueur dirige une équipe de trois Krosmasters de son choix.

Vous jouez avec toute la pile de Faveurs Krosmiques.

Mélangez les 25 cartes Faveur Krosmique et mettez-les en une pile face cachée à côté du plateau.

Le joueur qui joue le Boss tire trois cartes Défi Divin et les met de son côté du plateau. Lui seul pourra utiliser les avantages que confèrent ces trois cartes.

Le joueur adverse tire une carte Défi Divin et la place de son côté du plateau. Lui seul pourra utiliser les avantages que confèrent cette carte.

Au début de chaque tour, le Boss gagne deux marqueurs **+1** et un marqueur **+1**. Ces marqueurs disparaissent à la fin de chaque tour.

Fin de partie

Le Boss gagne la partie dès qu'il a mis KO au moins la moitié de l'équipe adverse. Le joueur adverse gagne la partie dès qu'il met le Boss KO.

Si la pile Faveurs Krosmiques est épuisée sans qu'une des deux conditions de victoire ci-dessus ne soit remplie, le vainqueur est le joueur qui contrôle le plus de cases Glyphe.

En cas d'égalité, le Boss gagne la partie.

CARTES ÉQUIPEMENT DE LA JUSTICE

Le CHEVALIER JUSTICE est accompagné de quatre cartes « Équipement de la Justice ». Au début de la partie, il en choisit deux et les équipe sur lui. Quand l'une de ces cartes est équipée sur un Krosmaster, ce dernier peut utiliser le sort ou pouvoir indiqué sur l'équipement comme s'il était écrit sur sa carte de profil.



PLATEAUX DE JEU RIVIÈRE

Ces deux plateaux comportent des cases spéciales de rivières (bleues). Quand un combattant se déplace sur l'une de ces cases, il reçoit -1. Il n'est pas possible de poser une **Tuile spéciale** sur une case rivière.

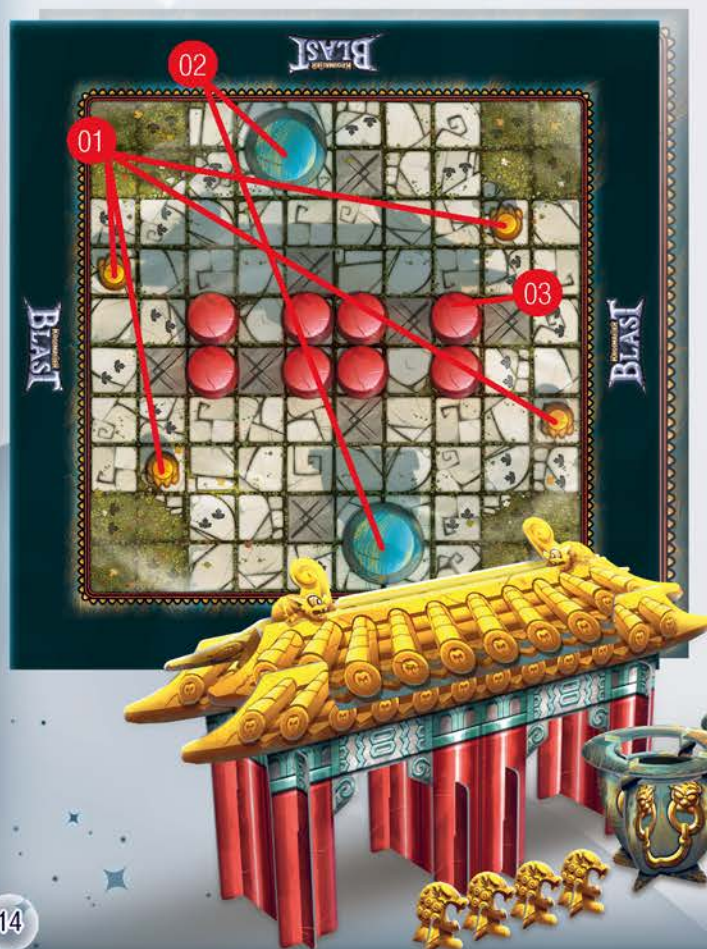
Note : sur le schéma ci-contre, il n'est pas possible de franchir ou de cibler les cases marquées en rouge.

IMPORTANT : Les ponts permettent de passer de manière normale sur les cases. De plus, les **Tuiles spéciales** peuvent être posées de manière normale sur les ponts.

Au début de la partie, avant le déploiement des Krosmasters, le premier joueur prend un des deux décors "ponts" et le place sur quatre cases rivières de son choix, puis son adversaire fait de même. Ce positionnement est définitif pour le reste de la partie. Les "ponts" ne peuvent être ni détruits, ni déplacés. Le reste de la partie se déroule normalement.



cases infranchissables, inciblables.



PLATEAU DE JEU CITÉ INTERDITE

Disposez les lions (1), les vases (2) et le palais impérial (3) sur leurs emplacements respectifs. Sur ce plateau, les vases sont considérés comme quatre arbres adjacents indissociables, les lions comme des buissons et le palais impérial comme une zone spéciale avec les propriétés ci-dessous. Les vases et le palais impérial ne peuvent être ni déplacés, ni détruits.

case libre

case infranchissable, inciblable.



Schémas de montage



Lion



Vase



Palais impérial

MODE BRAWL (TROIS OU QUATRE JOUEURS)

Dans ce mode de jeu, vous allez jouer à plusieurs dans une mêlée sans pitié. Chaque joueur contrôlera deux Krosmasters et essaiera d'être l'équipe ayant cumulé le plus de points de Gloire à la fin de la partie.

MATÉRIEL :



4 jetons de Score



8 Tuiles Trésors
numérotées de 1 à 8.



3 Défis Shushu



Pour toute la partie, tous les joueurs sont considérés comme ayant le contrôle d'un jeton Dofus. Ce jeton Dofus est laissé dans la boîte de jeu. Mélangez les 25 Faveurs Krosmiques du jeu, tirez-en 16 au hasard et formez la pile de Faveurs Krosmiques, face cachée.

Choisissez un des trois Défis Shushu pour la partie.

Rappel : le joueur bleu est 1^{er} joueur

MISE EN PLACE :

Placez les décors arbres et buissons sur les emplacements correspondants. Disposez les **Tuiles Trésors** numérotées sur leurs emplacements respectifs (voir ci-dessous). — 01

Chaque joueur tire un jeton de Score au hasard qu'il place au début de la piste de score 02. Ce tirage déterminera les cases de déploiement auquel il aura accès et l'ordre de jeu : le joueur ayant tiré le jeton de Score bleu est premier joueur, puis les autres jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les joueurs placent leurs Krosmasters sur les cases de déploiement de leur équipe en commençant par le premier joueur puis les autres joueurs en respectant l'ordre de jeu (voir exemple ci-contre).

TROIS JOUEURS :

Attention, la mise en place diffère légèrement quand on joue à trois joueurs.

Seules 12 Faveurs Krosmiques sont placées dans la pile.

Le jeton de Score noir est écarté de la partie.

Le joueur au jeton de Score bleu est le premier à jouer et peut se déployer directement sur la **Tuile Trésor IV** en plus de ses cases de déploiement.

Le joueur au jeton de Score vert est le deuxième à jouer et peut se déployer sur la **Tuile Trésor I** en plus de ses cases de déploiement.

RÈGLES SPÉCIFIQUES AU MODE BRAWL :

LES TRÉSORS :

Le mode Brawl inclut des **Tuiles Trésors**. Ces tuiles déterminantes pour la victoire suivent des règles précises.

Ramassage :

Quand un Krosmaster se déplace sur une case contenant une **Tuile Trésor**, il ramasse cette tuile et la place sur sa carte de Profil (même en dehors de son tour).

IMPORTANT : Les Invocations ne peuvent pas ramasser les Tuiles Trésors.



Vol de Trésors :

Un Krosmaster peut voler des **Tuiles Trésor** aux Krosmasters adverses.

Pour cela, il suffit qu'il inflige au moins une  à un Krosmaster adverse possédant une **Tuile Trésor**.

Toute blessure infligée durant le tour du Combattant actif est considérée comme infligée par celui-ci et permet de voler les **Tuiles Trésor** aux Krosmasters adverses, quelle que soit sa source (pouvoir, Défi Shushu, Faveur Krosmique...).

Au lieu de voler les **Tuiles Trésor**, quand les Invocations blessent un Krosmaster adverse pendant leur tour, elles font tomber une **Tuile Trésor** de ce Krosmaster. Cette **Tuile Trésor** est remise sur la case Trésor correspondante.

IMPORTANT : Un Krosmaster ne peut perdre ou se faire voler qu'une seule **Tuile Trésor** pendant le tour d'un Combattant.

KO

Quand un Krosmaster adverse est mis KO, le joueur actif gagne un point de Gloire (il monte son marqueur de score d'un cran sur la piste de score).

De plus, toutes les **Tuiles Trésor** sur le Krosmaster KO sont remises sur les cases Trésor correspondantes.

Au début de son prochain tour, le joueur contrôlant le Krosmaster KO pourra le déployer sur une des cases de déploiement de son équipe.

CASES GLYPHES

Lorsqu'un effet dépend du nombre de cases Glyphes contrôlée par une équipe (par exemple, le sort « Peine capitole » d'AGATHE NISS), utilisez le nombre de **Tuiles Trésor** possédées collectivement par les Krosmasters de cette équipe à la place.

Lorsqu'un Krosmaster obtient une **Tuile Trésor**, on considère qu'il vient de capturer une case Glyphe et les effets dépendant de la capture de cases Glyphe se déclenchent. Par exemple, le pouvoir « Territorial » de GÉGÉ RONIMO lui confèrera **+1**  chaque fois qu'il obtiendra une **Tuile Trésor**.

ZONE CENTRALE

La zone centrale du plateau est délimitée par ses contours lumineux (voir ci-dessous).

À la fin de votre tour, pour chacun de vos Krosmasters situé sur une des cases de la zone centrale, vous gagnerez un point de Gloire. Ne négligez pas cette source de points qui peut faire la différence !



DÉFI SHUSHU

Dans le mode Brawl, le Défi Divin est remplacé par un Défi Shushu.

Tous les Défis Shushu sont constitués de deux effets :

- Un premier effet passif, qui s'applique à chaque joueur en permanence.
- Un deuxième effet actif qui demande 1  pour être utilisé et qui n'est utilisable qu'une fois dans le tour d'un joueur. Ce second effet n'est utilisable que si le total de **Tuiles Trésor** sur les Krosmasters adverses est égal ou supérieur à six.



TOUR DE JEU :

Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à la révélation de la dernière Faveur Krosmique. (Tous les joueurs auront joué quatre tours.)

1. NOUVELLE FAVEUR KROSMIQUE
2. TOUR DES KROSMASTERS
3. TOUR DES INVOCATIONS
4. RÉCOLTE DES POINTS DE VICTOIRE

1. NOUVELLE FAVEUR KROSMIQUE :

Le joueur dont c'est le tour tire une Faveur Krosmique et la révèle en la plaçant par dessus la Faveur Krosmique précédemment visible. Dans ce mode de jeu, il n'y a qu'une Faveur Krosmique révélée à la fois. Les joueurs peuvent utiliser leur Faveur Krosmique gratuitement, car ils sont considérés comme ayant le jeton Dofus en permanence.

2. TOUR DES KROSMASTERS :

Un joueur joue ses Krosmasters de la même façon que dans le mode de jeu classique.

3. TOUR DES INVOCATIONS :

Les Invocations jouent normalement, elle ne peuvent pas voler les **Tuiles Trésor**.

4. RÉCOLTE DES POINTS :

À la fin de son tour, un joueur avance son marqueur sur la piste de score d'un point par **Tuile Trésor** sur ses Krosmasters et d'un point pour chacun de ses Krosmasters situé dans la zone centrale.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin lorsque la pile de Faveur Krosmique est épuisée.

Le joueur ayant révélé la dernière Faveur Krosmique finit son tour puis les joueurs comparent leur score de Gloire. Le joueur ayant le plus gros score remporte la partie.

En cas d'égalité, la victoire est partagée.



MODE NÉMÉSIS (DEUX À QUATRE JOUEURS)

Dans ce mode de jeu, deux camps s'affrontent dans des scénarios asymétriques.

Un joueur incarne un Némésis. Il joue un seul Krosmaster, qui est renforcé par diverses cartes afin de le rendre surpuissant. Si le Némésis a choisi comme Krosmaster le ROI CHAFER, OGREST ou ANATHAR, vous jouerez leur scénario spécifique (décrits en page 19 et 20). Pour tout autre Krosmaster, vous jouerez le scénario "Altération Némésis" décrit en page 21.

Un groupe de un à trois joueurs l'affronte en se partageant six Krosmasters. Ce groupe constitue le camp des Héros.

Ce mode de jeu est pensé pour être joué sur les plateaux de jeu de 10 cases par 10.

Il est déconseillé de sélectionner pour le camp des Héros le Krosmaster choisi en tant que Némésis (ceci concerne les joueurs qui auraient des figurines en plusieurs exemplaires).

RÈGLES COMMUNES À TOUS LES SCÉNARIOS

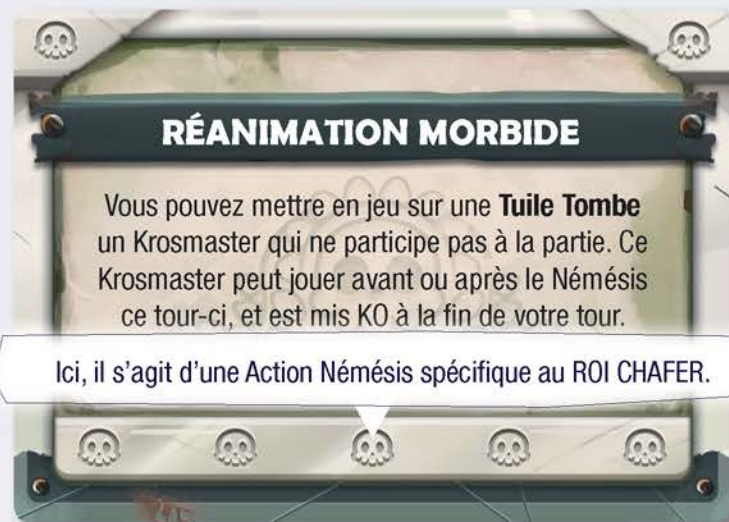
MISE EN PLACE DU NÉMÉSIS

Le joueur qui joue le Némésis se déploie et joue en premier. Il prend la carte Défi Némésis correspondante au Krosmaster qu'il contrôle. La carte Défi Némésis fonctionne comme une carte Défi Divin, à ceci près que seul le Némésis peut en bénéficier durant la partie.



Ensuite, il prend les trois cartes Action Némésis spécifiques à son Krosmaster et les mélange avec trois cartes Action Némésis non spécifiques prises au hasard, puis forme une pile avec ces six cartes.

Il pioche ensuite deux cartes Action Némésis dans la pile ainsi constituée et les prend en main.



MISE EN PLACE DU CAMP DES HÉROS

Les joueurs du camp des Héros forment une pile de Faveurs Krosmiques dont la taille dépend de leur nombre : 5 pour un joueur, 10 pour deux joueurs et 15 pour trois joueurs. Cette pile est placée à côté du plateau.

Le contrôle du jeton Dofus et des Glyphes sont communs à tous les joueurs du camp des Héros. Au début de partie, ce camp prend le jeton Dofus.

La partie peut commencer. Dans ce mode de jeu, le Némésis est toujours premier joueur, même si OGREST est présent dans le camp des Héros.

Chaque scénario de Némésis est aussi accompagné d'une mise en place spécifique et d'objectifs différents.

Note : les pictogrammes aux coins des cartes Némésis vous permettent de repérer leurs différentes affiliations. Voir ci-dessous : les cartes Némésis non spécifique (1), cartes Némésis d'ANATHAR (2), d'OGREST (3), et du ROI CHAFER (4).



TOUR DE JEU

Le joueur contrôlant le Némésis va pouvoir activer des cartes surpuissantes appelées Actions Némésis au fur et à mesure de ses tours.

TOUR DU NÉMÉSIS

- **Résolution de l'action Némésis révélée** : appliquez les effets de l'Action Némésis révélée au tour précédent. Cette phase n'est pas jouée lors du premier tour du Némésis.
- **Activation du Krosmaster** : le joueur joue son Krosmaster normalement.
- **Activation des Invocations** : le joueur joue ses Invocations (s'il en contrôle) normalement.
- **Choix de l'action Némésis** : le joueur choisit l'une des deux cartes Action Némésis dans sa main et la pose près du plateau, face visible. Son effet n'est pas appliqué immédiatement, mais le sera au début de son prochain tour. Ensuite, le joueur Némésis pioche une carte de sa pile et l'ajoute à sa main.

TOUR DES HÉROS

Les joueurs du camp des Héros jouent chacun à leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. Au début du tour de chacun de ces joueurs, celui-ci révèle une nouvelle Faveur Krosmique qui remplace la précédente.

ATTENTION : dans ce mode de jeu, il n'y a qu'une seule Faveur Krosmique révélée. Seuls les Héros peuvent utiliser ces Faveurs, pas le Némésis.

REPLACEMENT DE KO

Plusieurs scénarios permettent au Némésis d'être remis en jeu quand il devrait être mis KO.

Quand c'est le cas, retirez tous ses marqueurs , ,  ainsi que ses marqueurs spéciaux avant de le remettre en jeu. Si le Némésis était le Krosmaster actif, son tour prend fin.

FIN DE PARTIE

Dans chaque scénario, le Némésis et le camp des Héros disposent de conditions de victoire. La partie s'arrête dès qu'un des deux camps remplit une condition ou que la pile de Faveurs Krosmiques est épuisée.

SCÉNARIO DU ROI CHAFER

On vous avait promis richesse et gloire si vous rapportiez la couronne du ROI CHAFER. Maintenant, la seule chose que vous voulez ramener, c'est vous-même... encore en vie ! Le ROI CHAFER, sans cesse vaincu, se relève encore et encore. Quel est donc ce mystère ? Existe-t-il un moyen de le vaincre ? Découvrez-le vite ou vous serez le prochain cadavre à rejoindre son royaume !

MISE EN PLACE SPÉCIFIQUE

Le ROI CHAFER place quatre **Tuiles Tombe** sur les cases Glyphes de son choix.



RÈGLES SPÉCIALES

Tombes Conquérantes : Tant qu'une **Tuile Tombe** est sur une case Glyphes, cette case est considérée comme capturée par le ROI CHAFER, et ne peut pas être capturée par un de ses adversaires.

Même pas mort : Quand le ROI CHAFER est mis KO, il est remis en jeu à la place d'une **Tuile Tombe** de son choix, et celle-ci est retirée du plateau. S'il ne reste plus de **Tuiles Tombe**, ou si ces dernières sont toutes occupées, ce pouvoir ne fonctionne pas.

BUT DU JEU

- Pour le camp des Héros, mettre le ROI CHAFER KO en faisant en sorte qu'il ne puisse pas revenir en jeu.
- Pour le ROI CHAFER, mettre trois Krosmasters du camp des Héros KO.

Si la partie prend fin via l'épuisement de la pile de Faveurs Krosmiques, sans qu'une de ces deux conditions soit réalisée, on compare le nombre de **Tuiles Tombe** retirées du terrain au nombre de Krosmasters KO du camp des Héros. Enfin, si l'égalité persiste, l'équipe avec le plus grand nombre de cases Glyphes est déclarée vainqueur.



SCÉNARIO D'ANATHAR

ANATHAR a volé le pouvoir de YUGO, et menace le Monde des Douze en ouvrant des portails vers la Shukrute. Que sont donc ces mystérieux tentacules qui sortent de ces portails ?

Pas le temps d'enquêter, il faut que vous neutralisiez ANATHAR ou que vous fermiez tous les portails avant qu'il n'atteigne ses objectifs démoniaques !

MISE EN PLACE SPÉCIFIQUE

Le joueur ANATHAR met en place quatre **Tuiles Portail** sur des cases adjacentes à quatre cases Glyphes différentes.



RÈGLES SPÉCIALES

Les **Tuiles Portail** sont des Tuiles Terrain spécial (voir page 22) et il ne peut pas y en avoir plus de quatre en jeu. Si vous deviez en mettre une cinquième tuile en jeu, retirez-en une déjà présent sur le plateau avant de placer la nouvelle tuile.

Ouverture des portails : Quand ANATHAR met en jeu une **Tuile Portail**, il capture la case Glyphes adjacente à cette tuile. (Les **Tuiles Portail** sont toujours placées sur une case adjacente à une case Glyphes).

Fermeture des portails : Dès qu'un Krosmaster du camp des Héros entre sur une **Tuile Portail** alors que son camp contrôle le jeton Dofus, cette tuile est retirée du plateau, le tour de ce Krosmaster prend fin et le contrôle du jeton Dofus est donné à ANATHAR. ANATHAR ne peut pas utiliser la règle « Portails infernaux » dans cette situation.

Portails Infernaux : Dès qu'un Combattant adverse pénètre sur une **Tuile Portail**, ANATHAR peut choisir de le déplacer sur une case libre adjacente à une autre **Tuile Portail**.

Ce Combattant reçoit 2  et son tour prend fin. De plus, quand ANATHAR pénètre sur une **Tuile Portail**, il peut se déplacer sur une autre **Tuile Portail** libre ; dans ce cas, retirez 2  de sa carte. Son tour n'est pas interrompu.

BUT DU JEU

- Pour le camp des Héros, fermer tous les portails avant la fin du temps imparti, ou mettre ANATHAR KO.
- Pour ANATHAR, mettre trois Krosmasters de l'équipe adverse KO, ou survivre jusqu'à la fin de la partie tout en ayant au moins un portail encore ouvert.

SCÉNARIO D'OGREST

OGREST vous attend en haut du mont Zinit. Ne serez-vous qu'un groupe de plus à vous faire vaincre ? Ou serez-vous les sauveurs du Monde des Douze en le libérant des pleurs titanesques d'OGREST ? La force brute n'ayant jamais marché, y aurait-il un autre moyen de le vaincre ?

MISE EN PLACE SPÉCIFIQUE

OGREST commence la partie avec quatre jetons Mini-Dofus pris au hasard, l'équipe des Héros avec les deux derniers jetons Mini-Dofus (le contrôle de ces jetons est commun aux Héros).

Ce scénario se joue sur le plateau de jeu Brawl, de 9 cases par 9. OGREST se place sur la case centrale, puis les Krosmasters des Héros se placent sur n'importe quelle case de déploiement.

Pour cette partie, utilisez les cases Trésor comme des cases Glyphes. Lors de la mise en place, OGREST capture quatre cases Trésor de son choix, et y pose des **Tuiles Glyphes** de la couleur de son camp. Quand un Krosmaster se déplace sur une case Trésor, il peut la capturer et y placer une **Tuile Glyphes** de son camp.

RÈGLES SPÉCIALES

Ogre aux Dofus : Quand il capture une case Glyphes, OGREST reçoit +1 .

Vagues d'Aventuriers : Quand un Krosmaster opposé à OGREST est mis KO, le joueur qui le contrôle peut, au début de son tour, placer ce Krosmaster, ou un autre de sa collection, sur la case de déploiement de son choix. Le joueur qui contrôle OGREST, quant à lui, vole immédiatement un jeton Mini-Dofus à l'équipe adverse.



Inébranlable : Quand OGREST est mis KO, le camp des Héros lui vole un jeton Mini-Dofus, et toutes les  ainsi que tous les marqueurs sont retirés d'OGREST. Celui-ci reste sur le plateau.

BUT DU JEU

Si l'un des deux camps obtient les six jetons Mini-Dofus, il remporte la victoire immédiatement.

Si la partie prend fin via l'épuisement de la pile de Faveurs Krosmiques, sans qu'un des deux camps ait obtenu six jetons Mini-Dofus, le camp qui en possède le plus remporte la partie. En cas d'égalité, la partie se termine sur une égalité.

SCÉNARIO ALTERATION NEMESIS

Vous pouvez jouer ce scénario avec n'importe quel Krosmaster de votre collection en tant que Némésis.

Attention : en fonction du Krosmaster choisi, la difficulté et les stratégies à adopter pour les deux camps peuvent fortement varier.

MISE EN PLACE SPÉCIFIQUE

Le joueur contrôlant le Némésis répartit quatre **Tuiles Glyphe** de sa couleur et quatre **Tuiles Glyphe** de la couleur de son ou ses adversaire(s) sur les huit cases Glyphe.

Il prend le Défi Némésis nommé « **ALTÉRATION NÉMÉSIS** ».



RÈGLES SPÉCIALES

Fontaine de soins : Quand un Krosmaster (Némésis ou Héros) capture une case Glyphe, il est soigné de 4 .

Némésis : Les Points de Vie  et la caractéristique PA  du Némésis sont doublés. Si une carte applique une modification à ces caractéristiques, la modification est prise en compte avant la multiplication par deux.

BUT DU JEU

- Pour le camp des Héros, mettre KO le Némésis.
- Pour le Némésis, mettre KO trois Krosmasters adverses.

Si la partie prend fin via l'épuisement de la pile de Faveurs Krosmiques, sans qu'une de ces deux conditions soit réalisée, on compare le nombre de cases Glyphe contrôlé par chaque camp pour déterminer le camp vainqueur.



TUILES TERRAIN SPÉCIAL

Il existe cinq **Tuiles Terrain spécial** différentes : Glace, Feu, Sables mouvants, Fleur Rebond et Brouillard.



Glace



Feu



Sables Mouvants



Fleur Rebond



Brouillard

Les **Tuiles Terrain spécial** ne peuvent être mises en jeu que sur une case libre, donc non occupée par un arbre, un buisson ou un Combattant.

Attention : une **Tuile Terrain** ne peut pas être placée sur une case Glyphes, ni sur une autre **Tuile Terrain spécial**.

Il ne peut y avoir simultanément sur le plateau que quatre **Tuile Terrain spécial** d'un même type.

Si vous pouvez mettre une nouvelle **Tuile Terrain spécial** en jeu, mais que la limite est déjà atteinte, retirez une **Tuile Terrain spécial** du même type déjà présente sur le plateau avant de placer la nouvelle.

Exemple : il y a quatre **Tuiles Glace** et deux **Tuiles Feu** sur le plateau. Vous désirez placer une **Tuile Glace** supplémentaire, mais le maximum est déjà atteint pour ce type de tuile. Vous devez donc retirer une **Tuile Glace** déjà présente sur le plateau avant de placer la nouvelle.



TUILE GLACE

Quand un Combattant entre sur une **Tuile Glace**, il glisse et continue son déplacement d'une case supplémentaire dans la même direction.



TUILE FEU

Quand un Combattant entre sur une **Tuile Feu**, il subit 2 .



TUILE SABLES MOUVANTS

Quand un Combattant entre sur une **Tuile Sables Mouvants**, il reçoit un marqueur -1 .



TUILE FLEUR REBOND

Tant qu'un Combattant se trouve sur une **Tuile Fleur Rebond**, la portée maximale de ses sorts est augmentée de 1.

Exemple : le sort Roulette de chat, dont la portée est normalement de deux à trois cases, passe à une portée de deux à quatre cases tant que MARTINE GALE se tient sur une **Tuile Fleur Rebond**.



TUILE BROUILLARD

Une **Tuile Brouillard** bloque la ligne de vue.

Il est possible de se déplacer sur une **Tuile Brouillard**, auquel cas le Brouillard se dissipe (retirez la **Tuile Brouillard** du plateau).



ENCORE PLUS DE FIGURINES
Krosmaster Blast est le nouveau venu dans la gamme Krosmaster qui est un ensemble de figurines à collectionner. Ainsi, si vous obtenez d'autres Krosmasters, vous pourrez les combiner à votre collection pour former de nouvelles équipes !



KROSMASTER ARENA

Dans cette boîte se trouvent 11 cartes pour jouer au jeu Krosmaster Arena avec vos figurines.
Il s'agit des cartes dont la lecture se fait verticalement.
Plus d'informations sur le site www.krosmaster.com !

CRÉDITS

D'après une idée originale de Tot.

Équipe Products : Pierre-Henri Dupont, Faye Hu, Isabelle Vandamme, Wen Zhu.

Auteur : Matthieu Berthier.

Illustrations (couverture et cartes) : Frédéric Simon.

Identité graphique : Alexandre Papet.

Graphic design : Justine Levasseur, Alexandre Papet.

Character design : Véronique Guannel.

2D artists : Justine Levasseur, Alexandre Papet.

3D artists : Laurent Boucher, Damien Levaufre, Studio Virtuos.

Édition et relecture du livret de règles : Lara Andahazy, Matthieu Berthier, Jean-Michel Caillat, Pierre-Henri Dupont, Pierre-François Fiasse, Geoffrey Wood.

Traduction : Lara Andahazy (anglais).

Équipe Web : François Chenet, Rémy Hétru, Julien Laurent, Samuel Volk.

Remerciements : Merci à Matthis Gaciarz, Romain Libersa, nos équipes de Support et de Logistique, nos bêta-testeurs, à toute la communauté Krosmaster pour sa fidélité, à Normand l'amour pour son soutien spirituel et à tous ceux qui ont participé de près ou de loin à ce projet !



AIDES DE JEU

★ TOUR DE JEU ★

1. Pioche d'une nouvelle Faveur Krosmique
2. Jouer vos Krosmasters
3. Jouer vos Invocations

★ RAPPEL ★

NOM	DÉPLACEMENT	LIGNE DE VUE
	Case libre ✓ Impassable ✗	Ne bloque pas ✓ Bloque ✗
Buisson	✗	✓
Arbre	✗	✗
Krosmaster	✗	✗
Invocation	✗	✗
Tuile Terrain spécial (sauf Tuile Brouillard)	✓	✓
Tuile Brouillard	✓	✗
Case Glyphe	✓	✓
Jeton Piège	✓	✓

★ LIGNE DE VUE ★

- La ligne de vue est une ligne droite imaginaire qui part du centre de la case de l'attaquant et s'arrête au centre de la case de la cible.
- Elle ne doit couper aucune case bloquant la ligne de vue (arbre, Combattant, **Tuile Brouillard**).

★ LANCER UN SORT ★

PRÉREQUIS

- Vérifier qu'il reste **1 PA** ★
- Vérifier la disponibilité
- Vérifier la portée
- Vérifier la ligne de vue

RÉSOLUTION DU SORT

- Effets de sort
- Jet de combat
- Application des 🔥

★ UTILISER DES PM ET DES PA ★

MOUVEMENT

Se déplacer d'une case **1 PM** ◆

ACTION

Lancer un sort **1 PA** ★

ACTIONS RÉSERVÉES AUX KROSMASTERS

Utiliser un bonus actif de Défi Divin **1 PA** ★

Bénéficier d'une Faveur Krosmique **1 PA** ★ (0 PA avec jeton Dofus)

Capturer une case Glyphe Gratuit

