



SCENARIOS EXCLUSIFS ONLINE

RG1 : Les Ruines dans la jungle de Gürték



JEU EXPERT ou DÉCOUVERTE : Les Ruines dans la Jungle de Gürték

Sets Requis : 2 Master Set (2 joueurs ou 2 équipes de 2)

Les cartes antiques parlent de la présence de deux trésors qui se trouveraient au fond du fleuve de Harnoor, et de deux autres qui seraient au fond du lac Shantikar.

Les manuscrits mettent aussi en garde contre les dangers que représentent les rapides et les chutes de la rivière.

Un fantastique amas d'or antique (symbolisé par le Glyphe de Brandar) est plus convoité des trésors perdus... la quantité est si importante qu'un homme seul ne pourra pas la transporter entièrement en une seule fois.

Objectif : Trouver et piller le trésor perdu de cette Ruine Antique.

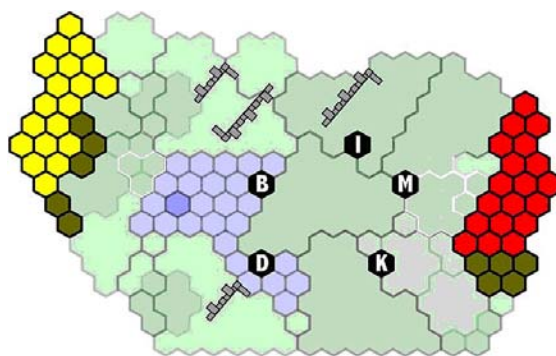
Mise en Place : Placez le Glyphe d'Ivor, face visible comme indiqué sur la carte. Mélangez les glyphes de Brandar et Dagmar et placez les sur le champ de bataille, coté symbole visible, sur les emplacements D et B indiqués sur la carte.

Mélangez les glyphes de Kelda et Mitonsoul et placez les sur le champ de bataille, coté symbole visible, sur les emplacements K et M indiqués sur la carte.

(Comme ils sont placés face symbole visible, ils ne correspondront pas nécessairement aux lettres indiquées sur la carte).

En mode expert : Mélangez les Glyphes de Brandar, Dagmar, Kelda et Mitonsoul et placez les sur le champ de bataille, coté symbole visible, sur les emplacements D, B, K et M indiqués sur la carte.

La flèche à la source du fleuve doit être faite avec des hexagones supplémentaires. (Elle représente la plus haute position de ce terrifiant paysage).



DECOMPTE DES ROUNDS



2 joueurs : Le joueur 1 place son armée sur la zone de départ jaune, le joueur 2 place son armée sur la zone de départ rouge.

4 joueurs : On rajoute de chaque coté la zone verte.

Règles Spéciales :

La rivière Harnoor est rapide et dangereuse, elle afflue rageusement des montagnes, pour finir plus calmement sa course dans le lac Shantikar.

A la fin de chaque round, ces 2 étapes sont effectuées dans l'ordre :

1) Chaque figurine se trouvant dans la rivière, est déplacée d'une case vers le bas de la rivière.

2) Si une figurine (non volante) se trouve sur le Glyphe de Brandar, elle gagne un point de victoire correspondant au pillage du trésor (le joueur récupère un marqueur).

Victoire : Vous pouvez obtenir la victoire de 2 manières différentes :

- Soit en étant le premier joueur (ou la première équipe) qui atteint trois points de victoire.

- Soit en étant le premier joueur (ou la première équipe) qui détruit son adversaire.

Les créatures volantes peuvent trouver le trésor mais son poids est trop élevé pour qu'elles puissent le transporter. Les volants peuvent occuper l'hexagone ou se trouve le Glyphe de Brandar, mais ne rapportent pas le point de victoire à la fin du round.

Si une figurine qui se trouve dans la rivière est dans l'impossibilité de se déplacer, parce que l'hexagone de destination est déjà occupé, elle reste sur place.

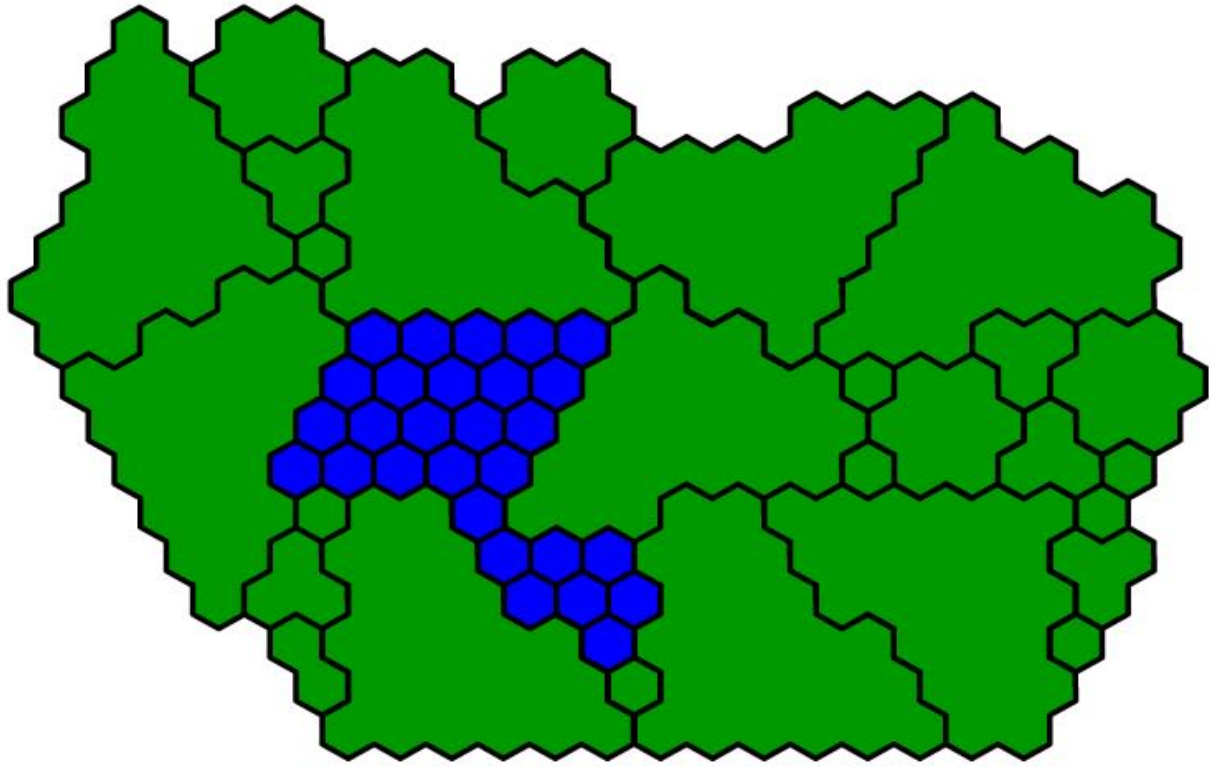
On ne déplace que les figurines dont l'hexagone de destination est inoccupé.

Version Originale (en anglais) : Japji Khalsa.

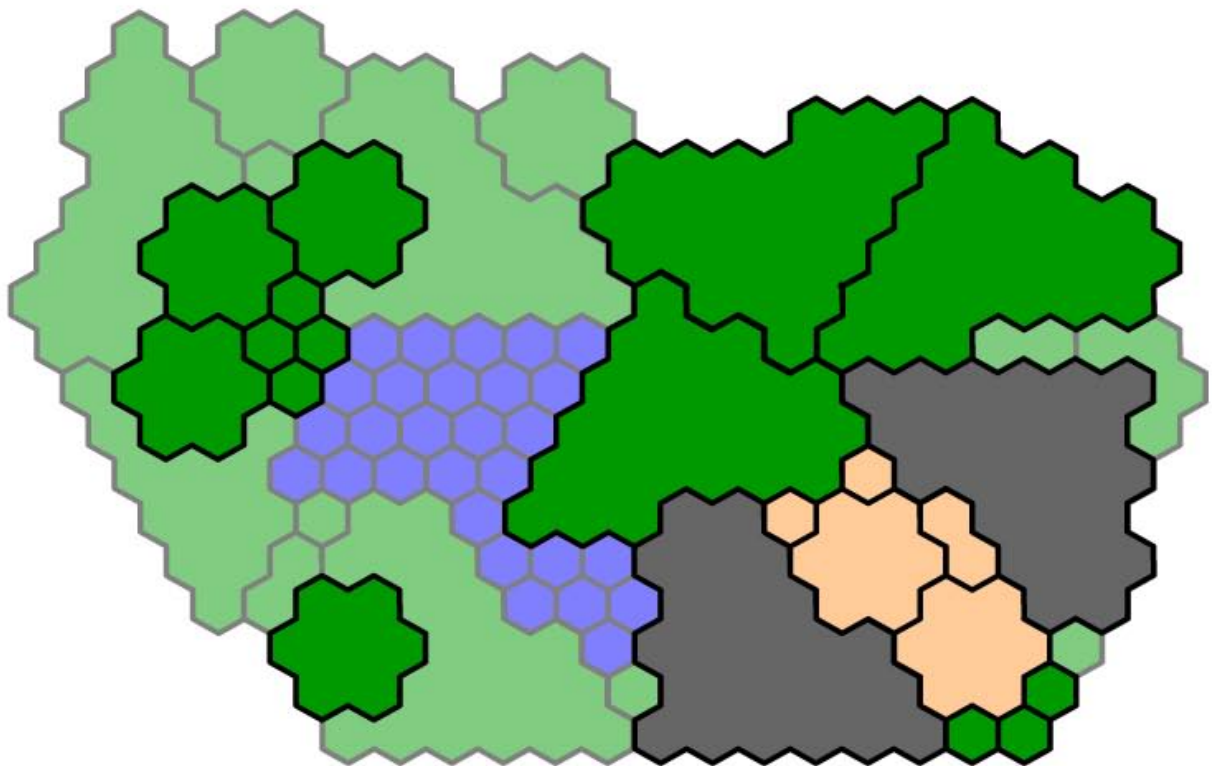
Traduction libre : Cyberfab – 2005 – www.cyberfab.fr.st



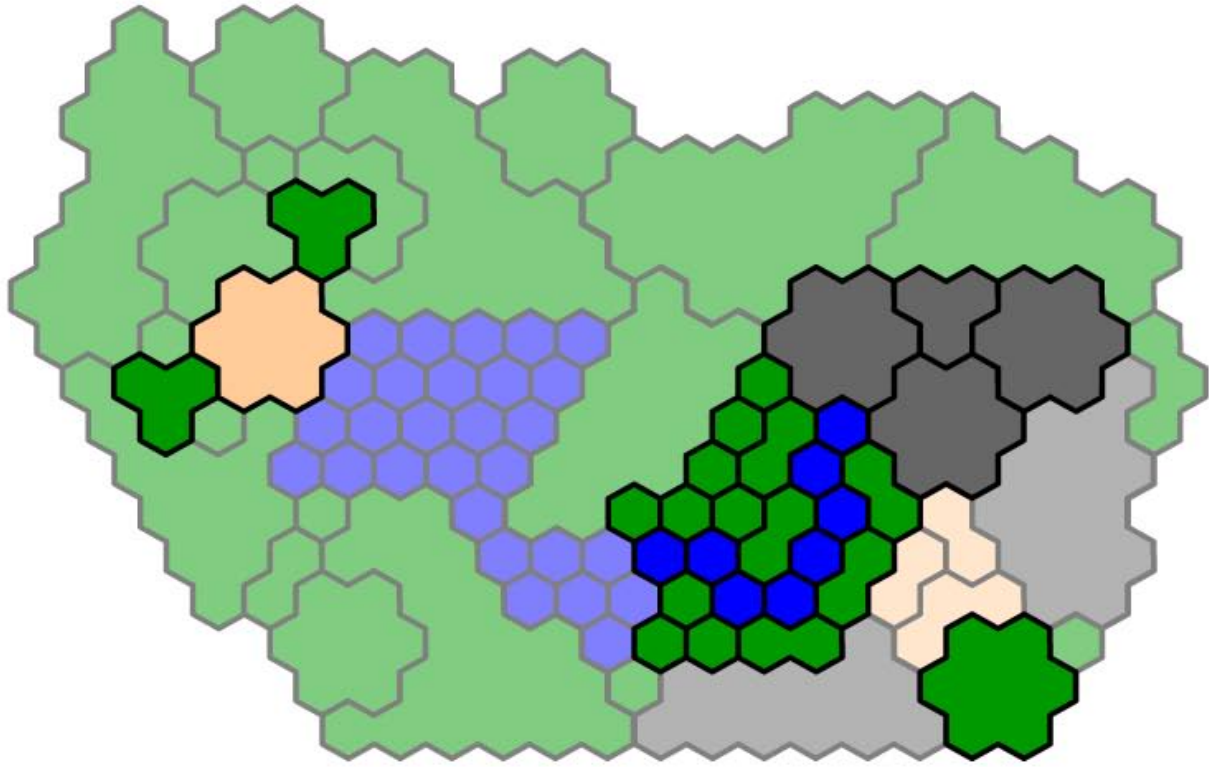
Level 1



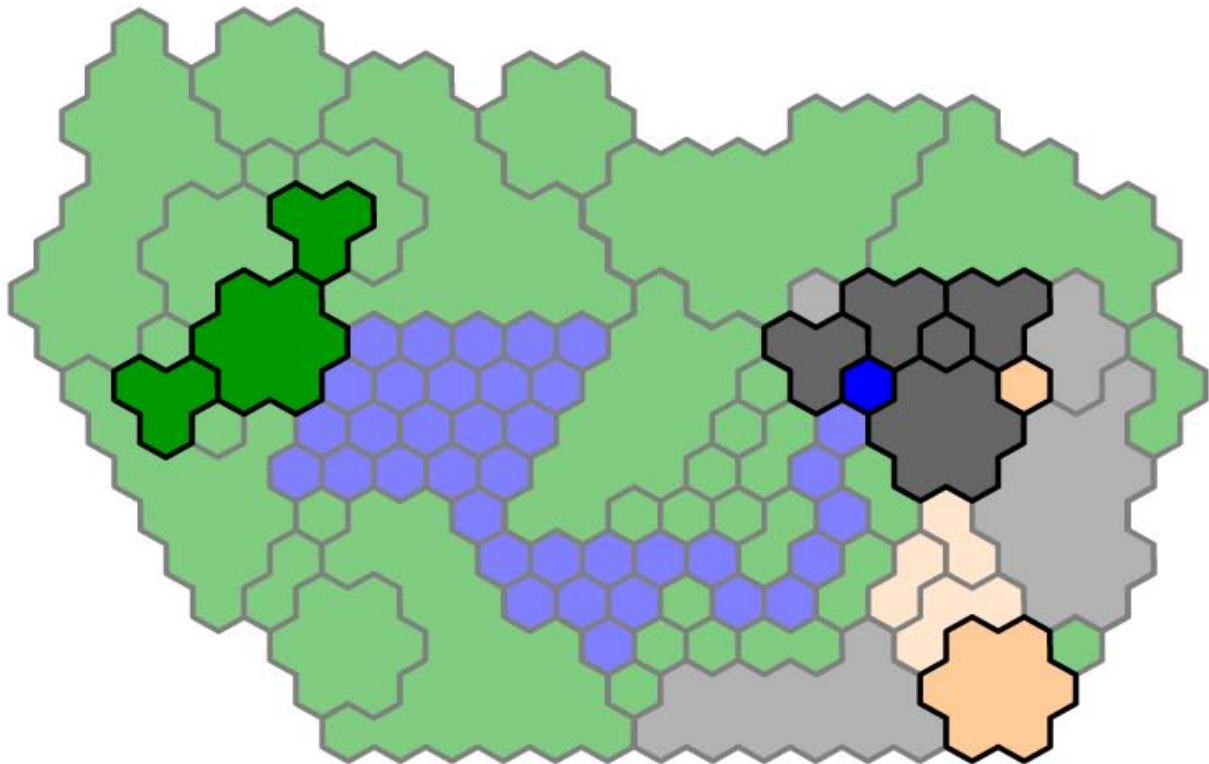
Level 2



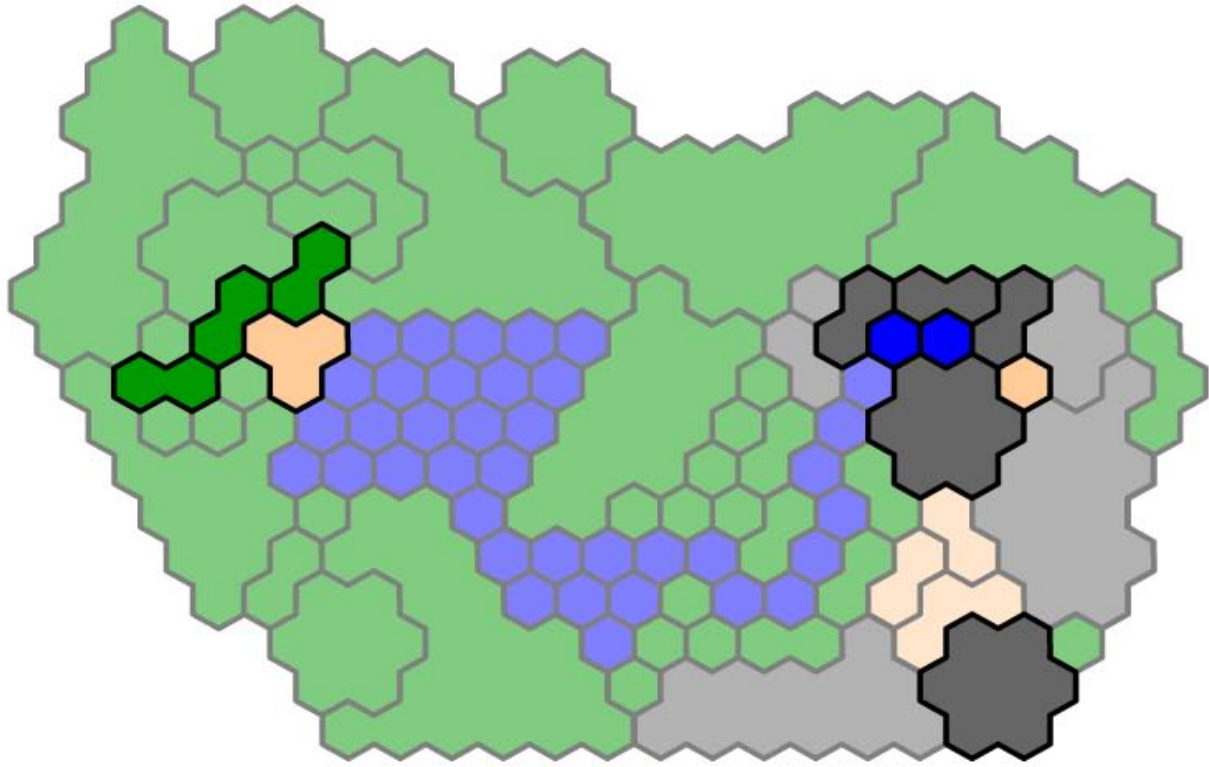
Level 3



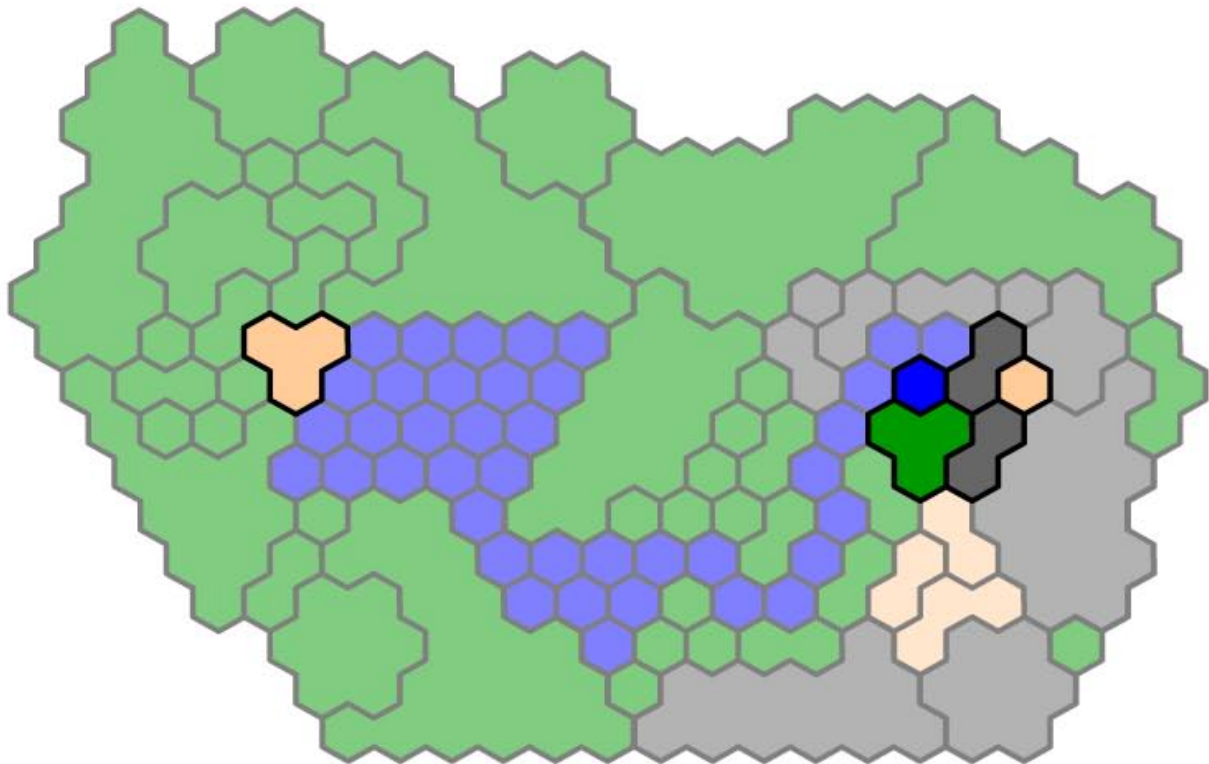
Level 4



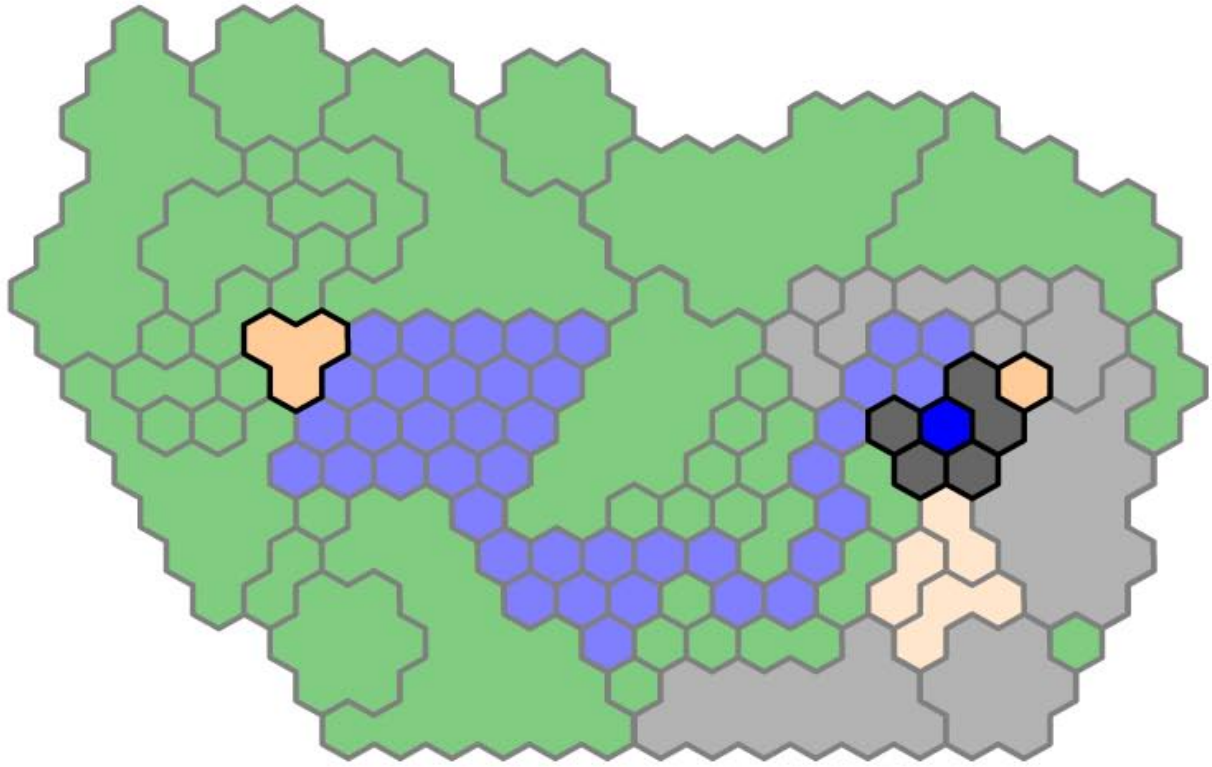
Level 5



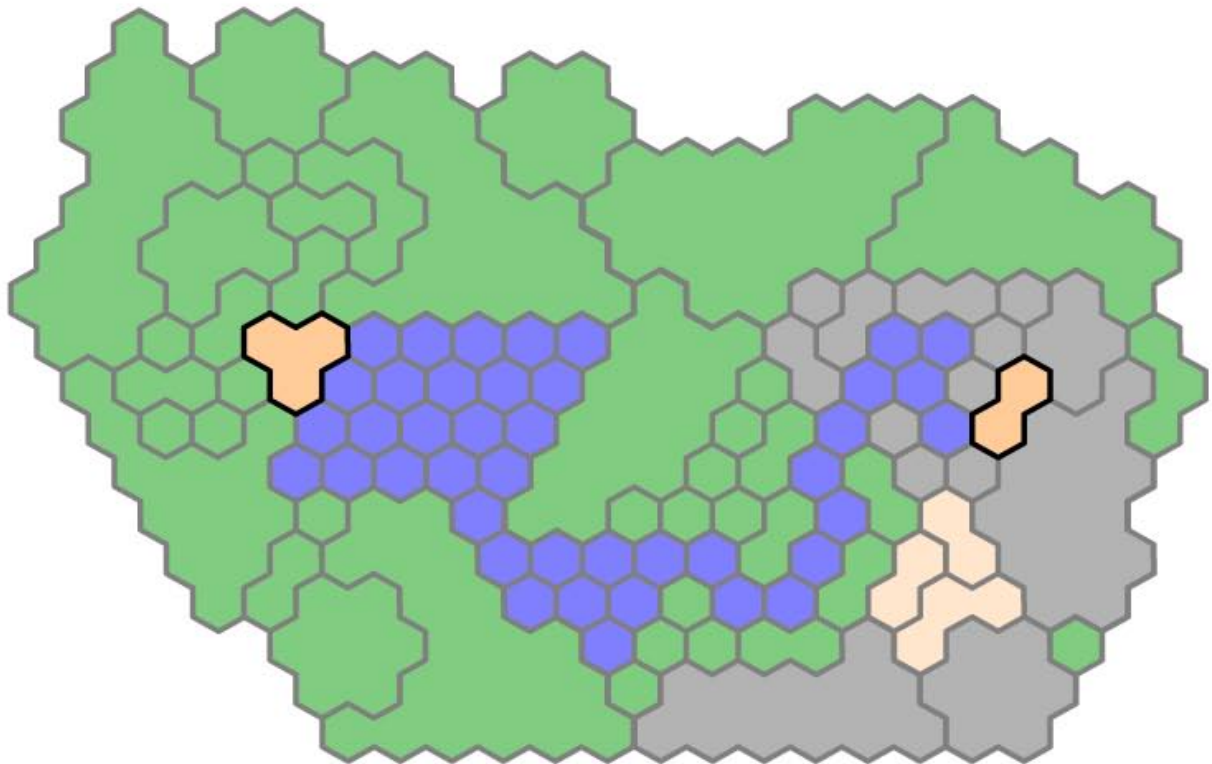
Level 6



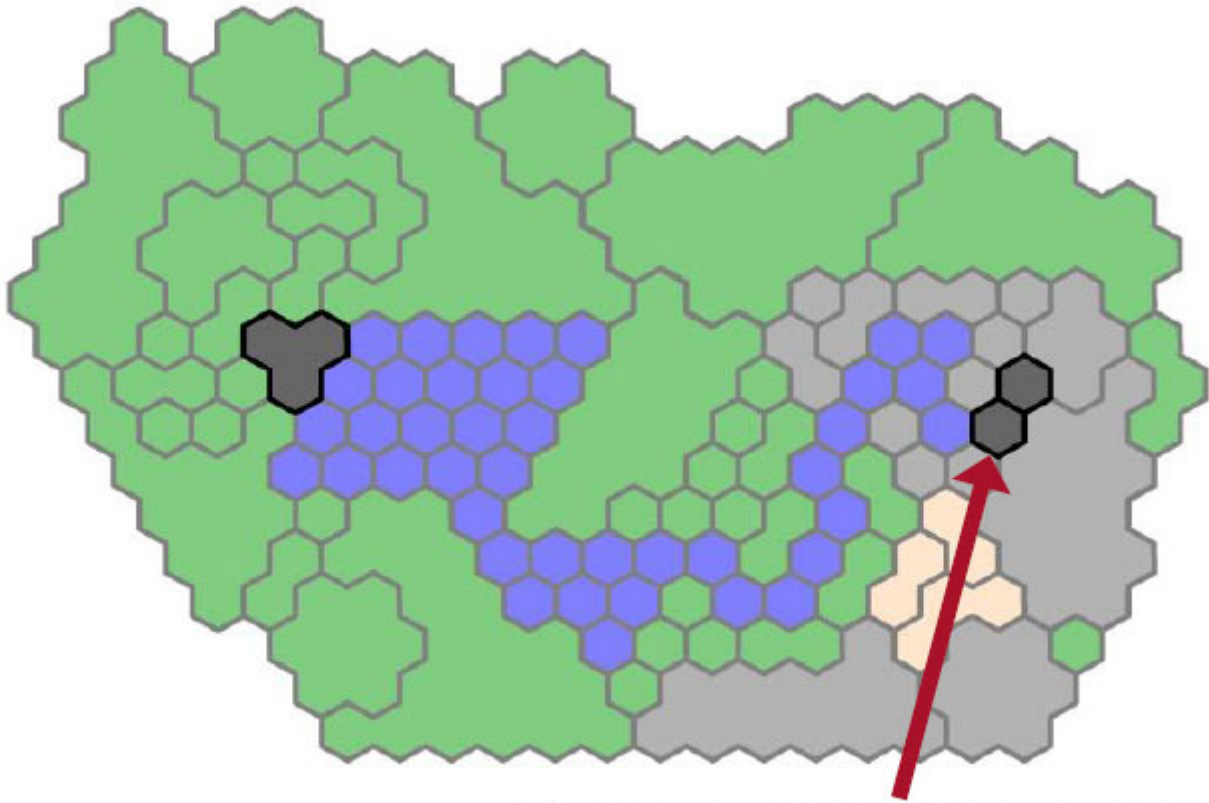
Level 7



Level 8



Level 9



Ajoutez 4 hexagones simples sur celui-ci pour créer une flèche