

Mise en place

Choisis un Krosmaster et place-le sur la case Zaap de ton choix.
Pose sa carte devant toi et un compte-tours sur **GO**



TOURS DE JEU

Une partie dure 12 tours et chaque tour est découpé en 3 Phases.

1 Phase Timeline



Avance le compte-tours sur la timeline et suis les indications : parfois, un évènement spécial se déclenche !

2 Phase Krosmaster

Pendant chaque tour, tu peux dépenser tous les **PA** et les **PM** de ton Krosmaster dans l'ordre que tu veux, en alternant autant de fois que tu le souhaites.

Ton Krosmaster peut se déplacer en utilisant ses **PM** . Avec 1 **PM**, ton héros se déplace de 1 case. Certaines cases sont impassables, et tu ne peux passer sur un ennemi que si tu l'as déjà mis K.O.

Tacle : quand ton personnage arrive sur une case adjacente à un ennemi avec ce symbole, ton Krosmaster perd immédiatement tous les **PM** qu'il lui reste. Il existe des cases spéciales : une fois que ton Krosmaster a utilisé ou subi l'effet d'une case spéciale, cette case n'a plus d'effet. Ton personnage peut attaquer les ennemis en lançant des sorts avec ses **PA** et ramasser des objets (selon la minimap, tu peux ramasser des kamas, cueillir des fleurs, ouvrir des coffres...)

Lancer un Sort

Quand ton personnage veut attaquer avec un sort, c'est très simple :

- Choisis une cible à **Portée** du sort de ton Krosmaster.
- Vérifie la Ligne de Vue

Pour que ton Krosmaster « voie » sa cible, tu dois pouvoir tracer une ligne imaginaire du centre de la case de ton personnage jusqu'au centre de la case de ton ennemi. Cette ligne ne peut pas couper de case qui gêne la ligne de vue. Les personnages vivants (Krosmaster ou ennemis) gênent aussi la ligne de vue.

- Dépense les **PA** indiqués sur le sort de ton Krosmaster.
- Inflige autant de **Blessures** à l'ennemi que les **Dégâts** du sort indiqués sur ta carte.

Armure : les ennemis avec ce symbole réduisent de 1 point les **Blessures** qu'ils subissent lors de la première attaque de chaque tour.



3 Phase des Ennemis

A la fin de chaque tour, les ennemis à portée de ton Krosmaster l'attaquent tous, un par un. La **PO** et les **Dégâts** de leur sort sont indiqués sur la minimap. Un ennemi K.O n'attaque pas et ne gêne plus les déplacements ou la Ligne de Vue.

Règles d'Or

- On ne compte jamais les cases en diagonale.
- Un Krosmaster n'est pas obligé de dépenser tous ses **PA** et **PM** à chaque tour.
- Les **PA** et **PM** ne peuvent pas se conserver d'un tour sur l'autre.
- Un personnage qui a subi autant de **Blessures** que ses **PV** est mis K.O.
- Un personnage peut attaquer une case vide.

Les Dégâts

Quel que soit le type d'attaque, quand un personnage lance un sort, il inflige autant de **Blessures** que les **Dégâts** indiqués sur son sort.



Nom du personnage

Initiative

PM : les **Points de Mouvement**. Ils servent à déplacer ton Krosmaster.

PO : la **Portée** du sort indique la distance de la cible en nombre de cases ; le petit chiffre indique la **PO minimale**, le grand la **PO maximale**.

PV : les **Points de Vie**. Si ton Krosmaster a autant de **Blessures** que ses **PV** il est K.O. Retenue ta chance !

Niveau

PA : les **Points d'Action**. Ils permettent à ton Krosmaster d'attaquer les ennemis et de ramasser divers objets.

Dégâts : c'est le nombre de **Blessures** infligées à l'ennemi avec ce sort.

Coût en **PA** pour lancer le sort.

Règles pour deux joueurs

A deux joueurs, chaque Krosmaster joue un tour sur deux : le premier joueur active son personnage aux tours impairs, l'autre joue les tours pairs. Compare l'Initiative pour savoir quelle figurine est placée en premier sur le terrain ; c'est aussi ce personnage qui est joué au premier tour. (Tirer à pile ou face en cas d'égalité). La case occupée par l'autre Krosmaster est impassable, et gêne la Ligne de Vue. A la fin d'un tour, les ennemis attaquent uniquement le Krosmaster qui vient de jouer.

Coopération

Les Défis notés **DUO** peuvent être relevé à deux : les joueurs s'allient pour affronter les ennemis. Attention, il suffit qu'un seul Krosmaster soit éliminé et c'est la défaite des deux joueurs !

Duel

Dans ce mode de jeu, les deux personnages s'affrontent ! Le but du jeu n'est plus de remplir l'objectif indiqué sur la minimap, mais de mettre K.O l'autre Krosmaster !!!

Si les deux personnages n'ont pas le même Niveau le Krosmaster de Niveau le plus élevé commence la partie avec 2 **Blessures** par Niveau de différence avec son adversaire.

S'ils le souhaitent, les joueurs peuvent se mettre d'accord pour supprimer la **Phase des Ennemis**.

A la fin des 12 tours, si les deux personnages sont encore sur le terrain, celui qui a le moins de **Blessures** l'emporte (personne ne gagne en cas d'égalité).

Effets Additionnels

Certains sorts affectent le jeu de manière particulière en plus d'infliger des **Blessures**.

Vol de Vie : ce personnage se soigne d'autant de **Blessures** que de **Dégâts** infligés.

Perce-Armure : ce personnage ignore l'**Armure** des ennemis.



Zone «Marteau» Zone «Croix» Zone «Carré»