



# LE CONQUEROR

PARTEZ À L'AVENTURE ET REMPORTEZ DES COMBATS TOUT AU LONG DU JEU GRÂCE AUX CARTES ET AU COMBAT. QUI SERA LE DERNIER SURVIVANT ?

## Le But du Jeu

UN JEU POUR DE VÉRITABLES AMATEURS DE JEUX VIDÉO. QUE CE SOIT POUR LE GAMEPLAY, LES CARTES OU LE DESIGN, CETTE EXPÉRIENCE DE 2 À 4 JOUEURS EST FAITE POUR VOUS !

L'OBJECTIF EST DE GAGNER LE DERNIER COMBAT DU JEU, QUI SE DÉROULE AU MILIEU DU PLATEAU. UNE FOIS QU'UN JOUEUR ATTEINT CETTE ZONE FINALE, TOUS LES AUTRES JOUEURS DOIVENT PARTICIPER À LA BATAILLE, PEU IMPORTE LEUR POSITION. SOYEZ LE DERNIER JOUEUR DÉBOUT POUR REMPORTER LA PARTIE !

POUR LE PLATEAU, CONSTRUISEZ-LE DE LA PLUS PETITE PIÈCE À LA PLUS GRANDE.

## Déroulement du Jeu

AU DÉBUT DE CHAQUE TOUR, CHAQUE JOUEUR PEUT SE DÉPLACER D'UNE CASE DANS N'IMPORTE QUELLE DIRECTION VERS L'AVANT. CEPENDANT, LE PLATEAU EST DIVISÉ PAR DES MURS FIXES QUE PERSONNE NE PEUT FRANCHIR.

LES JOUEURS SONT ENCOURAGÉS À SE DIRIGER VERS LES POINTS D'INTÉRÊT, MARQUÉS EN GRIS, VIOLET ET ROUGE. CHAQUE COULEUR PRÉSENTE UNE RAREté : GRIS POUR COMMUN, VIOLET POUR RARE ET ROUGE POUR MAUDIT.

LORSQU'UN JOUEUR ATTEINT UN POINT D'INTÉRÊT, IL Pioche 3 CARTES CORRESPONDANT À LA RAREté DE LA CASE ET CHOISIT UNE CARTE À CONSERVER. LES 2 CARTES RESTANTES SONT REPLACÉES SOUS LA Pioche. LES CARTES COLLECTÉES INFLUENCENT LES COMBATS AINSI QUE LES STATISTIQUES DES JOUEURS.

## Le Plateau

LE PLATEAU EST CONSTITUÉ DE PLUSIEURS PARTIES À ASSEMBLER. TOUS LES 5 TOURS, LA PLUS GRANDE PARTIE DU PLATEAU SERA RETIRÉE, RÉDUISANT PROGRESSIVEMENT L'aire DE JEU. SI UN JOUEUR SE RETROUVE SUR UNE ZONE SUPPRIMÉE, IL SERA REDÉPLACÉ SUR LA CASE LA PLUS PROCHE ET SUBIRA UNE PÉNALité. CES PÉNALités S'ACCUMULENT AU FIL DE LA PARTIE.

LE PLATEAU SE RÉTRÉCIS JUSQU'à CE QU'IL NE RESTE QUE LE CENTRE POUR LES BATAilles FINALES. UNE PARTIE EXTÉRIEURE ENLEVÉ ÉQUIVAUT À UN COMBAT SERA DÉCLENCHÉ POUR CHAQUE COMBATTANT CONTRE UN MONSTRE.

- POUR LES DEUX PREMIÈRES PARTIES DU PLATEAU RETIRÉES, LES JOUEURS DEVONT Piocher UN MONSTRE DE LA CATéGORie COMMUNE POUR LEURS 2 COMBATS



- POUR LE COMBAT SUIVANT, ILS DEVRONT PIÖCHER DE LA CATÉGORIE RARE.
- POUR LE DERNIER TOUR, ILS DEVRONT PIÖCHER DANS LA PIÖCHE DE MONSTRES MAUDITS.

SI LE JOUEUR GAGNE, IL PIÖCHE UNE CARTE EN FONCTION DU RANG DU MONSTRE. S'IL PERD, IL DOIT REMETTRE L'UNE DE SES CARTES DANS LA PIÖCHE.

DE PLUS, SI UN JOUEUR ATTERRISE SUR LA CASE D'UN AUTRE JOUEUR, IL PEUT LE DÉFIER EN DUEL, MAIS IL N'Y EST PAS OBLIGÉ. LE VAINQUEUR DU COMBAT PREND UNE CARTE AU JOUEUR BATTU. UNE FOIS LE DUEL TERMINÉ, LE JEU REPREND AVEC LE TOUR DU JOUEUR QUI AVAIT FINI EN DERNIER.

## Mécanique des Combats

LORS D'UN COMBAT, L'OBJECTIF EST DE RÉDUIRE LES PV DE L'ADVERSAIRE À 0. CHAQUE JOUEUR COMMENCE SON COMBAT AVEC 20 PV. LES JOUEURS POURRONT MARQUER LES DÉGÄTS QU'ILS ONT SUBI SUR LES FEUILLES DE PAPIER INTEGRER DANS LE JEU.

SI UNE ATTAQUE EST BLOQUÉE PAR UNE DÉFENSE, LE JOUEUR CIBLÉ NE SUBIT AUCUN DÉGÄT. À LA PLACE, LA DÉFENSE ABSORBE LES DÉGÄTS ET PEUT ÊTRE AFFAIBLIE OU DÉTRUITE.

CHAQUE CARTE DE DÉFENSE NE PEUT BLOQUER QU'UNE SEULE ATTAQUE. SI L'ATTAQUANT UTILISE DEUX ARMES, LE DÉFENSEUR DOIT CHOISIR LAQUELLE BLOQUER, TANDIS QUE L'AUTRE INFIGERA DES DÉGÄTS.

UN JOUEUR PEUT POSER UN MAXIMUM DE 3 CARTES LORS D'UN COMBAT, PEU IMPORTE LEUR TYPE. IL PEUT LES POSER SOIT TOUTES EN MÈME TEMPS, SOIT UNE À LA FOIS AU FIL DU COMBAT.

LES COMBATS REPOSENT SUR LA STRATÉGIE ET LA GESTION DE L'ÉQUIPEMENT. SAVOIR QUAND UTILISER DES CARTES TEMPORAIRES ET QUELLES ARMES JOUER OU DÉFENDRE EST LA CLÉ DE LA VICTOIRE.

## Le Combat Final

LORSQUE SEULE LA PARTIE CENTRALE DU PLATEAU RESTE, LES COMBATS FINAUX COMMENCENT. LES JOUEURS S'AFFONTENT EN DUELS JUSQU'À CE QU'UN SEUL RESTE DÉBOUT. LES COMBATS SE DÉROULERONT DE CETTE MANIÈRE :

### 4 JOUEURS

- LES JOUEURS S'AFFONTENT EN DUELS ALÉATOIRES.
  - LES PERDANTS SE BATTENT ENSUITE POUR ÉVITER LA DERNIÈRE PLACE.
  - LES GAGNANTS S'AFFONTENT POUR DÉTERMINER LE VAINQUEUR.
- LE GAGNANT DU DUEL FINAL REMPORTE LA PARTIE. SON ADVERSAIRE PREND LA DEUXIÈME PLACE, SUIVI DES AUTRES EN FONCTION DE LEURS PERFORMANCES.



### 3 JOUEURS

- CHAQUE JOUEUR AFFRONTE LES DEUX AUTRES UNE FOIS. - LE JOUEUR AVANT REMPORTÉ LE PLUS DE DUELS EST DÉCLARÉ VAINQUEUR.

- LES AUTRES SONT CLASSÉS SELON LEURS PERFORMANCES.

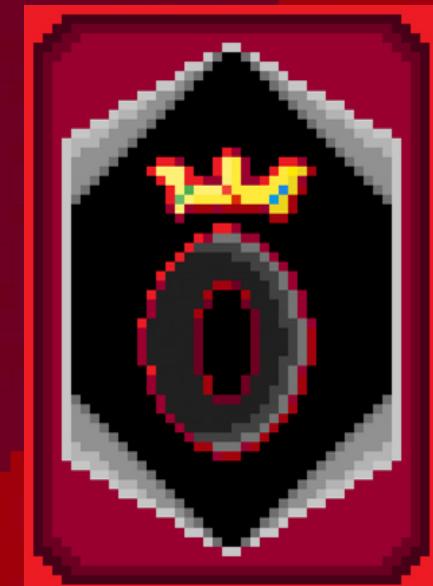
- EN CAS D'ÉGALITÉ, UN DUEL SUPPLÉMENTAIRE PEUT ÊTRE JOUÉ SI LES JOUEURS CONCERNÉS SONT D'ACCORD. POUR METTRE EN PLACE LES DUELS, CHAQUE JOUEUR DEVRA LANCER LE DÉ ET GARDE SON SCORE.

CEUX LA SONT ENSUITE CLASSEES DU PLUS HAUT AU PLUS BAS. LES JOUEURS AUX SCORES LES PLUS HAUTS S'AFFRONTENT, ET CEUX AUX PLUS BAS ÉGALEMENT.



## Les cartes du jeu

### Les rangs



CARTES COMMUNE

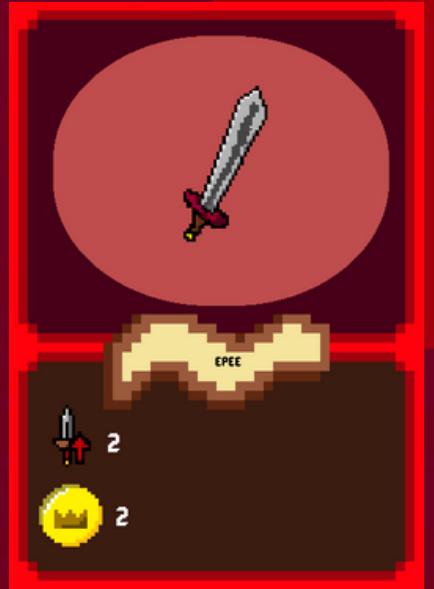


CARTES RARE



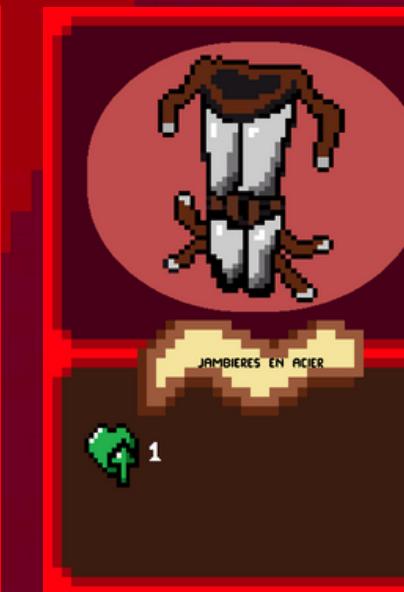
CARTES MAUDITE

### Armes





## Defense



## Atouts





## les effets



POISON

INFLIGE -1 PV PENDANT 5 TOURS À L'ADVERSAIRE



DEPLACEMENT -

L'ATTaque TOUCHE FORCÉMENT, MAIS L'UTILISATEUR NE PEUT PAS ESQUIVER AU PROCHAIN TOUR.



DEPLACEMENT +

L'UTILISATEUR PEUT ATTAQUER DEUX FOIS PAR TOUR, MAIS NE PEUT PAS BLOQUER D'ATTaques.



POINTS DE VIE SUPPLÉMENTAIRES

EN L'UTILISANT, LE JOUEUR SE PROCURE 3 POINTS DE VIE EN PLUS.



DEFENSE

EN L'UTILISANT, LE JOEUR SE PROCURE 3 POINTS DE DEFENSE EN PLUS.



VOL DE VIE

LORS DE CHAQUE ATTaque, LE LANCEUR GAGNE 2 POINTS DE VIE.



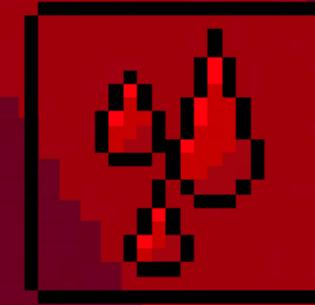
### ATTAQUE AUGMENTÉ

L'ATTACQUE EST  
AUGMENTER DE  
DEUX.



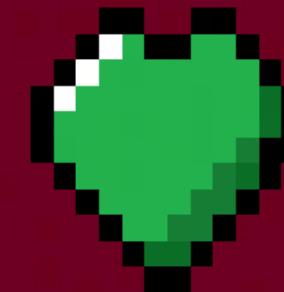
### SOIN

LORS D'UN COMBAT, LE JOUEUR  
PEUT SE SOIGNER DE 5 POINTS  
DE VIE UNE SEULE FOIS.



### SANGNEMENT

LORS DE CHAQUE ATTAQUE,  
LE LANCEUR GAGNE 2 POINTS  
DE VIE.



### POINTS DE VIE

INDIQUE LE NOMBRE DE  
POINTS DE VIE DE  
L'ASSET.