



# N'IMP DE JARDIN

## RÈGLES DE L'EXTENSION

### INTRODUCTION

QUI AURAIT CRU QU'ON COMPTERAIT SUR DES MOUTONS POUR SAUVER LE ROYAUME ? ALORS QUE LE MYRMIDON GÉANT XYZZY, LE ROI SAURIEN, PROFANE NOS TERRES AVEC SES TROUPES REPTILIENNES, DES GNOMES DÉBARQUENT À L'IMPROVISTE ET PROPOSENT D'AFFRONTER CETTE ÉPREUVE ENSEMBLE. ILS NE PAYENT PAS DE MINE MAIS ONT SU TIRER DES LEÇONS DES COMBATS MENÉS AU SEIN DE LEUR ROYAUME. UN DUO REDOUTABLE SE DÉMARQUE : LE SAYANT FOU RAZZ ET SON ÉLÈVE, LE GOLEM RAGS. AIDEZ LES GNOMES À PROTÉGER LEURS MOUTONS ADORÉS ET FAITES-VOUS DE PUISSANTS ALLIÉS POUR ÉLIMINER LES LÉZARDS !

# MATÉRIEL

3

CARTES HORDE  
DE MOUTONS



1

FIGURINE DE XYZZY

5

CARTES HORDE JARDIN  
DES GNOMES



3

CARTES CHEF DE  
GUERRE GNOLL



5

JETONS XYZZY



6

CARTES HORDE  
CHAMPIGNON

1

CARTE HÉROS



11

CARTES SPÉCIALES  
XYZZY



4

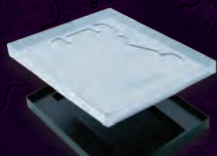
CARTES FAILLE  
ÉLÉMENTAIRE



2

1

INSERT HÉROS



1

## PLATEAU HÉROS



1

## FIGURINE DE RAZZ ET RAGS



Forsaken Valley



18

## TUILES DÉGÂTS DE RAZZ ET RAGS

3

## TUILES DÉGÂTS LAPINOÙ



4

## TUILES CAPACITÉ SPÉCIALE DE RAZZ ET RAGS



4

## CARTES DE RÉFÉRENCE NIVEAU

3

## MODIFICATEURS GNOME ROUBLARD




# NOUVEAU HÉROS RAZZ ET RAGS

CETTE EXTENSION INCLUT UNE NOUVELLE PAIRE DE HÉROS : RAZZ LE GNOME BRICOLEUR ET RAGS, SON GOLEM DE CHIFFON. CERTES, ILS NE SE DÉPLACENT PAS BIEN VITE, MAIS ILS COMPENSENT EN VISANT PLUSIEURS HORDES À LA FOIS ET EN AYANT UNE BONNE LONGÉVITÉ !

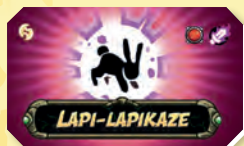
VOUS POUVEZ UTILISER RAZZ ET RAGS DANS TOUTS LES SCÉNARIOS DE CETTE BOÎTE (SAUF LE 3, COMME SPÉCIFIÉ), DES AUTRES EXTENSIONS OU DU JEU DE BASE COMME VOUS LE FERIEZ POUR TOUT AUTRE HÉROS.

3

AU DÉBUT DE L'ACTIVATION DE RAZZ ET RAGS, PLACEZ VOS TUILES DÉGÂTS LAPINOÙ, CHACUNE SUR UNE HORDE DIFFÉRENTE JUSQU'À 2 EMPLACEMENTS DE RAZZ ET RAGS, OU RETIREZ TOUTES LES TUILES DÉGÂTS LAPINOÙ EN JEU ET INFLIGEZ  À CHAQUE HORDE DONT VOUS AVEZ RETIRÉ UN LAPINOÙ.

À CHAQUE TOUR, VOUS DEVEZ CHOISIR ENTRE PLACER LES TUILES LAPINOÙ SUR DEUX HORDES DIFFÉRENTES OU LES RETIRER POUR INFLIGER DES DÉGÂTS BRUTS. LES TUILES LAPINOÙ NE PEUVENT RECOUVRIR AUCUN ENNEMI ET NE PEUVENT PAS ÊTRE PLACÉES SUR LA CARTE VIE D'UN BOSS. VOUS POUVEZ LES RETIRER PENDANT UNE MANCHE ET LES PLACER SUR LES HORDES DE VOTRE CHOIX À LA MANCHE SUIVANTE.

### CAPACITÉ 1 : LAPI-LAPIKAZE (RECOUVRE LAPIKAZE)



CETTE CAPACITÉ PASSIVE VOUS PERMET D'UTILISER JUSQU'À 3 TUILES DÉGÂTS LAPINOÙ AU LIEU DE 2.

### CAPACITÉ 2 : COMPLÈTEMENT MARTEAU



CETTE CAPACITÉ INFLIGE LE MÊME NOMBRE DE DÉGÂTS QUE L'ATTAQUE DE BASE DE RAZZ ET RAGS, MAIS IL S'AGIT DE DÉGÂTS BRUTS. VOUS POUVEZ ENSUITE VOUS DÉPLACER DE 1 EMPLACEMENT.

### CAPACITÉ 3 : COURROUX DU GNOME



CETTE CAPACITÉ CONSTITUE UNE VERSION AMÉLIORÉE DE L'ATTAQUE DE BASE DE RAZZ ET RAGS.


### CAPACITÉ 4 : RAZZMATAZZ !



RAZZMATAZZ ! VOUS PERMET DE RETIRER ET DE REPLACER LES TUILES LAPINOÙ PENDANT LA MÊME MANCHE (EN LES REMETTANT SUR LES HORDES PRÉCÉDENTES OU SUR DES DIFFÉRENTES). VOUS POUVEZ DONC INFLIGER DES DÉGÂTS À CHAQUE MANCHE AU LIEU D'UNE SUR DEUX.



## JARDIN DES GNOMES :

VOUS DISPOSEZ DE 3 MODIFICATEURS GNOME ROUBLARD. ILS NE COÛTENT QUE 1 PIÈCE D'OR AU LIEU DE 2, MAIS LEURS EFFETS SONT DIFFÉRENTS  D'UNE MANCHE À L'AUTRE.

MÉLANGEZ LES 5 CARTES JARDIN DES GNOMES ET PLACEZ-LES À PROXIMITÉ DU PLATEAU. À CHAQUE MANCHE, APRÈS L'APPARITION DES HORDES ET AVANT DE JOUER VOS CARTES, PIOCHEZ 1 CARTE JARDIN DES GNOMES : ELLE DÉTERMINE LE FONCTIONNEMENT DES MODIFICATEURS GNOME ROUBLARD POUR CETTE MANCHE.




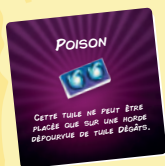
SI 2 GNOMES ROUBLARDS ATTAQUENT UNE HORDE, INFLIGEZ-LUI  + . SI 3 GNOMES ROUBLARDS ATTAQUENT UNE HORDE, DÉTRUISEZ-LA.




SI UNE HORDE À PORTÉE D'UN GNOME ROUBLARD EST DÉTRUITE PENDANT CETTE MANCHE, GAGNEZ .



SI VOUS AVEZ ACHETÉ AU MOINS 2 GNOMES ROUBLARDS, GAGNEZ . MÉLANGEZ TOUTES LES CARTES JARDIN DES GNOMES (Y COMPRIS CELLE-CI) POUR FORMER UN NOUVEAU PAQUET.



 NE PEUT ÊTRE PLACÉE QUE SUR UNE HORDE DÉPOURVUE DE TUILE DÉGÂTS.



INFLIGEZ  À UNE HORDE ADJACENTE.



## CARTES FAILLE ÉLÉMENTALE

VOUS TROUVEREZ 4 NOUVELLES CARTES FAILLE ÉLÉMENTALE DANS CETTE EXTENSION. AJOUTEZ-LES À CELLES DU JEU DE BASE KINGDOM RUSH : FUREUR ÉLÉMENTALE POUR AUGMENTER ENCORE D'AVANTAGE LA REJOUABILITÉ !



# CRÉDITS

CONCEPTION : ALARA CAMERON ,  
HELANA HOPE, SEN-FOONG LIM

DÉVELOPPEMENT : GRZEGORZ SZCZEPAŃSKI

DÉVELOPPEMENT ADDITIONNEL : FILIP MIŁUŃSKI, ŁUKASZ ZEP

GESTION DE PROJET : HUBERT CZERSKI,  
DOMINIKA KIJUĆ

COORDINATEUR CROWDFUNDING : AZ DRUMMOND

COORDINATEUR TEST : TOMASZ NAPIERAŁA

DIRECTION ARTISTIQUE : MATEUSZ KOMADA

CONCEPTION GRAPHIQUE, AGA JAKIMIEC,  
ILLUSTRATIONS : ŁUKASZ KEMPIŃSKI,  
MATEUSZ KOMADA,  
KATARZYNA KOSOBUCKA,  
DAWID WOSIEK

MODÉLISATION : MEDUSA PROJECT,  
HERIBERTO

GESTION DE PRODUCTION : PRZEMEK DOŁĘGOWSKI,  
RADOSŁAW MILEWSKI

RÉDACTION : JONATHAN BOBAL

RÉDACTION ADDITIONNELLE : ADRIAN DULNIK

RELECTURE : RUSS WILLIAMS

## VERSION FRANÇAISE

TRADUCTION : ALBIN CHEYREL

GRAPHISME : MAREK BARANOWSKI

RESPONSABILITÉ ÉDITORIALE : CHLOÉ PHILIPPE ET ELODIE NELON

