



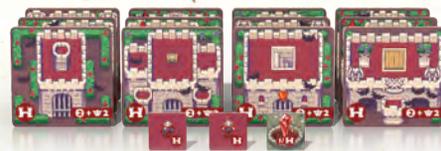
TM

Conception du jeu
Aaron Mesburne et Kevin Russ
Conception graphique
Matt Paquette Co.

Couverture de Darren Calvert
Conception artistique pixelisée
Bertrand Dupuy, Alberto Hernandez,
Meisi Olate, Dani Oliver et Raou

Traduction française de Sylvain Ruffo
Relecture de Deborah Winterstein,
Siegfried Würtz

MATÉRIEL



5 plateaux Joueur double-face



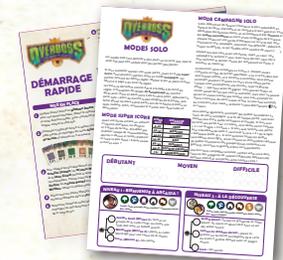
7 jetons Portail



8 tuiles Donjon



6 jetons Miniboss



Règles mode solo +
Démarrage rapide



1 Carnet de
score

- 12 tuiles Forêt • 12 tuiles Grotte • 12 tuiles Cimetière • 12 tuiles Marécage
- 12 tuiles Campement • 12 tuiles Château • 12 tuiles Île nuageuse • 12 tuiles Désert
- 12 tuiles Cercle d'invocation • 12 tuiles Volcan
- 10 jetons Monstre assortis et 1 jeton Cristal correspondant à chaque type de tuile



10 cartes Sélection de terrain



18 cartes Commandement



10 cartes Boss



1 sac Jetons



HO HO ! UN AUTRE PRÉTENDANT AU TITRE D'OVERBOSS !

EH BIEN, TU AS TROUVÉ LE BON MONSTRE POUR TE CONSEILLER ! PERSONNE NE CONNAÎT MIEUX CE DÉFI QUE KING CROAK !

JE MASSACRAIS DÉJÀ DES HÉROS QUAND CES AUTRES BOSS FAISAIENT LEURS PREMIERS CROCS. ÉCOUTE ET JE T'APPRENDRAI LES FICELLES...

MISE EN PLACE

C'est parti ! Pour l'instant, c'est facile :

- 1 Chaque joueur prend un **plateau Joueur**. Pour une partie classique, choisissez le côté avec la grille 3x4. Pour un défi plus long, utilisez la face avec la grille 4x4.
- 2 Les **cartes Sélection de terrain** représentent chacune un type de terrain du jeu. Choisissez 5 types de terrain à utiliser pendant la partie, ou mélangez les cartes et piochez-en 5 types au hasard. *Pour votre première partie, nous vous suggérons d'utiliser les 5 types de base : forêts, grottes, cimetières, marécages et campements.*



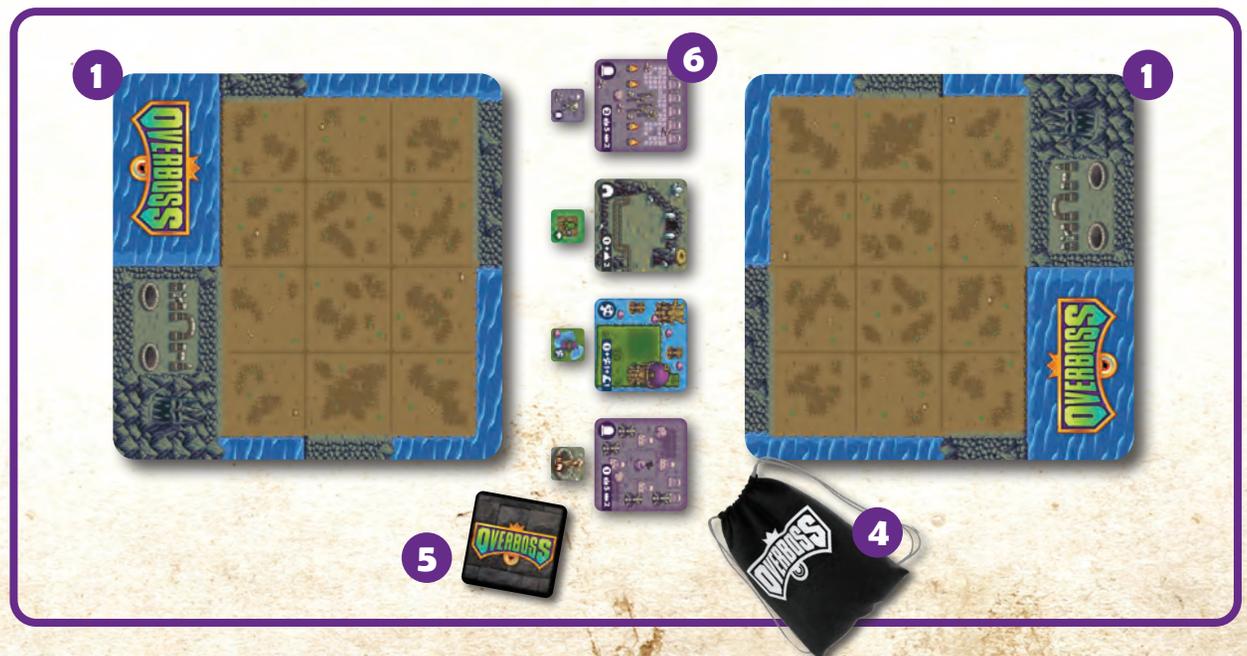
- 3 Pour chaque terrain sélectionné, prenez les **12 tuiles Terrain**, les **10 jetons Monstre** et le **jeton Cristal** portant le symbole correspondant. Prenez également les **8 tuiles Donjon**, les **6 jetons Miniboss** et les **7 jetons Portail** utilisés dans chaque partie.



- 4 Placez ces jetons Monstre, Cristal, Miniboss et Portail dans le **sac Jetons**.
 - 5 Retournez toutes les tuiles face cachée et mélangez-les avant de les mettre de côté près de l'aire de jeu.
 - 6 Enfin, créez le **marché** de départ : piochez quatre de ces tuiles Terrain et placez-les face visible au centre de la table. Puis piochez quatre jetons dans le sac Jetons et placez aléatoirement chaque jeton à côté d'une tuile Terrain pour former une paire.
- Vous voilà prêts à jouer !

OBJECTIF

Votre **objectif** est de créer le monde souterrain le plus puissant et le plus dangereux de tout Arcadia. Le Boss vainqueur est celui qui a le plus haut score de **puissance** à la fin de la partie ! Il provient des tuiles Terrain agencées sur votre carte, et des jetons Monstre disposés sur ces tuiles. Mais c'est plus facile à dire qu'à faire : vous serez en compétition avec vos collègues Boss pour le meilleur terrain et les meilleurs monstres disponibles sur le marché !



TOUR DE JEU

BAH ! POURQUOI ALLER CHEZ CET IDIOT DE CROAK SUR ARCADIA POUR UNE LEÇON D'OVERBOSS ? CE TÊTARD TÊMÉRAIRE NE DISTINGUE PAS UN DONJON D'UN TERRIER ! LAISSE XYZAX TE MONTRER COMMENT DEVENIR LE MEILLEUR OVERBOSS QUI SOIT !

Sélectionnez d'abord le **premier joueur**.

Nous vous recommandons de choisir la personne qui a le plus récemment rassemblé une légion entière de morts-vivants, mais si aucun d'entre vous n'est à la hauteur d'une tâche aussi courante, vous pouvez choisir au hasard.

En commençant par le premier joueur, et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur effectue son **tour** jusqu'à ce que la carte de chaque joueur soit recouverte de tuiles. Le tour d'un joueur comporte deux étapes : le **Choix** et le **Placement**.

Pour **choisir**, prenez simplement l'une des quatre paires **tuile + jeton** du marché. *J'ai un faible pour le cimetière et le Kobold, là sur la gauche.*



Il est temps de **placer cette tuile**.

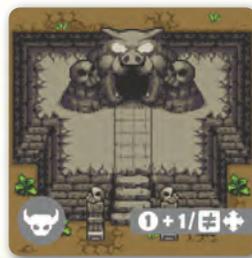
1 Sélectionnez une case libre sur la grille de votre **carte** (les espaces vides sur votre plateau) et placez la tuile Terrain sur cette case. Notez que certaines cases sont bordées d'eau **2**, d'autres de montagnes **3**, et d'autres des deux à la fois **4** !

Ensuite, **placez votre jeton** **5**. Les jetons sont placés différemment selon leur type :

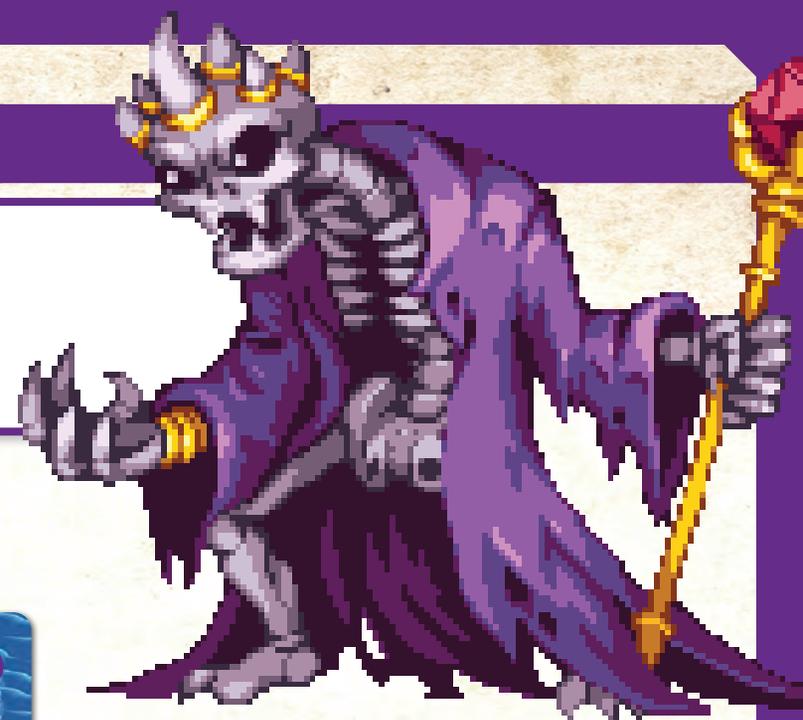
Les jetons **Monstre** et **Miniboss** doivent être placés sur une tuile Terrain vacante. *Ici, le Kobold doit être placé sur le cimetière que vous venez de poser.*



Les **tuiles Donjon** sont le seul type de tuile qui ne peut pas accueillir de monstre ou de miniboss. Si vous récoltez un jeton Monstre ou Miniboss avec une tuile Donjon, placez ce jeton sur une autre tuile Terrain vacante si vous le pouvez. Si vous n'avez aucune tuile Terrain vacante, placez le jeton dans votre **repaire** **6**. Votre repaire se trouve dans la partie inférieure droite du plateau 3x4. Si vous jouez avec le côté grand plateau 4x4, constituez votre repaire à côté de votre plateau. Votre repaire a une capacité de stockage illimitée pour tous les types de jetons.



Si un monstre ou un miniboss est dans votre repaire, vous pouvez, lors d'un prochain tour, le placer sur une nouvelle tuile choisie



à la place du nouveau jeton collecté. Dans ce cas, placez ce nouveau jeton dans votre repaire.

Cependant, un jeton Monstre ou Miniboss inutilisé dans votre repaire **DOIT** toujours être placé sur une tuile Terrain vacante si possible : vous ne pouvez terminer votre tour avec des monstres ou des miniboss inutilisés dans votre repaire que si vous n'avez **AUCUN** terrain vacant sur votre carte.

En général, une tuile Terrain ne peut comporter qu'un seul jeton !

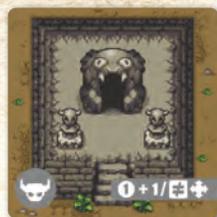
Les jetons **Cristal** et **Portail** sont toujours placés dans votre repaire. Ils ne sont jamais placés sur une tuile. Leurs effets sont décrits p. 6.

À la fin de votre tour, **remplissez le marché** :

comblez tous les emplacements vides du marché avec des tuiles de la réserve et des jetons du sac Jetons. Le joueur suivant commence toujours son tour avec un marché complet de 4 tuiles et 4 jetons.

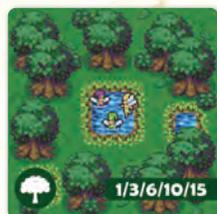


La **compétition** s'achève lorsque tous les joueurs ont complètement recouvert leur carte de tuiles Terrain. Quand le dernier joueur a placé sa dernière tuile, prenez votre **Carnet de score** et préparez-vous à comptabiliser le score de chaque joueur. Le joueur ayant le plus haut score de puissance gagne la partie !



Les **donjons** se trouvent au centre d'un terrain mortel et servent d'appât pour l'aventurier intrépide.

Chaque donjon vaut 1 point de base. Il rapporte également 1 point pour chaque **type de terrain différent** qui lui est **adjacent** (voir p. 5 pour les règles relatives aux adjacences). *Si les quatre côtés d'un donjon sont adjacents à un type de tuile Terrain différent, ce donjon atteint sa valeur maximale de 5 points.* Les jetons ne sont JAMAIS placés sur les donjons.



Les **forêts** d'Arcadia sont sombres et profondes, et plus vous en avez, plus elles sont sombres et profondes. Elles sont le terrain favori des Kobolds.

Le nombre de points gagnés dépend du nombre de tuiles Forêt que les joueurs ont sur leur carte, comme indiqué dans le tableau de droite.

Nombre de forêts	Total des points
1	1
2	3
3	6
4	10
5+	15



Squelettes, goules et fantômes rôdent dans les cimetières d'Arcadia. Le Boss qui possède le plus de **cimetières** est le roi des morts-vivants !

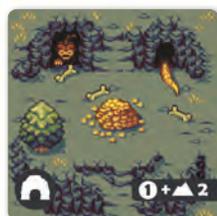
Chaque cimetière a une valeur de base comprise entre 1 et 3 points. De plus, le Boss avec le plus de tuiles Cimetière marque 5 points, et le deuxième Boss avec le plus de tuiles Cimetière marque 2 points. Si deux Boss ou plus sont à égalité pour la première ou la deuxième place, ils reçoivent tous les points de cette place.



Les **campements** orcs sont l'incarnation de votre puissance, mais n'oubliez pas que les orcs ne tolèrent aucune rivalité sur leurs symboles tribaux.

Les points gagnés dépendent du nombre de tuiles Campement **différentes** disposées sur la carte d'un joueur (voir tableau). Les campements se distinguent par le drapeau de couleur situé dans leur coin supérieur droit.

Nombre de campements uniques	Total des points
1	1
2	4
3	9
4+	16



Les **grottes** sont les repaires naturels des dragons et autres bestioles. C'est dans les montagnes qu'elles sont les plus redoutables.

Chaque grotte vaut 1 point de base. Une grotte bordée par au moins un côté montagneux de la carte rapporte 2 points supplémentaires, pour une valeur maximale de 3 (*même si elle est bordée par deux côtés montagneux*).



Humides et répugnants, les **marécages** se développent partout où il y a de l'eau et de la pourriture. Ils sont la demeure parfaite des sorcières d'Arcadia.

Chaque marécage rapporte 1 point de base, 1 point supplémentaire s'il est bordé par de l'eau sur la carte, et 1 point supplémentaire s'il est adjacent à au moins une autre tuile Marécage, pour une valeur maximale de 3 points.

UGH ! CE SAC D'OS DE XYZAX N'EST QU'UN CRÉTIN ! AUCUNE COMPÉTITION D'OVERBOSS N'EST TERMINÉE TANT QUE TA PUISSANCE N'A PAS ÉTÉ COMPTABILISÉE, ET IL N'Y A PAS DE MEILLEUR MONSTRE QUE CLÉOPÂTRE POUR T'APPRENDRE À PLACER DES TUILES QUI RAPPORTENT !



PLACEMENT & DÉCOMPTE DES TUILES

Chaque type de **tuile Terrain** se présente de la même manière.

L'icône du type de terrain se trouve en bas à gauche de chaque tuile. Le jeton **Monstre correspondant** à ce type aura la même icône.



Les **règles de décompte** des points de ce type de terrain sont représentées en bas à droite. Le nombre indiqué dans le cercle blanc représente la **valeur de base** en points de la tuile.



Les **châteaux** peuvent être découverts n'importe où à Arcadia, vestiges d'une époque plus civilisée. Aujourd'hui, leur pouvoir provient des vampires qui y ont élu domicile.

Chaque château rapporte 2 points de base, plus 2 points supplémentaires s'il abrite un vampire, pour un maximum de 4 points. *Cela s'ajoute au point que le vampire rapporte s'il se trouve sur le bon type de tuile (château).* L'assortiment de monstres est abordé p. 6.



Arcadia est une terre tumultueuse, en perpétuel changement, et rien ne saurait mieux nous le rappeler que les puissants **volcans** qui peuvent surgir soudainement et violemment, éveillés par les créatures élémentaires qui les habitent.

Les volcans rapportent chacun 4 points. Aussitôt le volcan placé sur votre carte, détruisez tous les monstres et miniboss disposés sur les tuiles adjacentes en remettant ces jetons dans le sac. *Cet effet ne s'applique qu'au moment où le Volcan arrive en jeu.* Si vous placez le jeton pioché avec le Volcan sur ce dernier, le jeton n'est pas détruit.



L'origine des **cercles d'invocation** d'Arcadia est nimbée de mystère. Mais il est clair qu'un Boss sachant manier leurs pouvoirs arcaniques peut contrôler les puissants sorciers qui y demeurent.

Chaque cercle d'invocation rapporte 1 point. Au cours du tour où vous placez un cercle d'invocation sur votre carte, vous pouvez échanger le jeton que vous placez dessus OU le jeton d'une tuile adjacente contre un jeton du marché.



Les **déserts** sont des territoires inhospitaliers et infinis, dont on ne peut souvent pas s'échapper, surtout si l'on est rattrapé par un ver des sables autochtone.

Les déserts adjacents les uns aux autres forment un **groupe**. Chaque groupe de déserts rapporte des points en fonction de sa taille (voir le tableau à droite).

Taille du groupe de déserts	Total des points
1 tuile	0
2 tuiles	2
3 tuiles	6
4 tuiles	12
5+ tuiles	20



Les **îles nuageuses** flottent haut dans le ciel, les harpies qui les peuplent regardant avec dédain le monde d'en bas.

Chaque île nuageuse rapporte 7 points, moins 1 point pour chaque **type** de terrain autre qu'une île nuageuse sur votre carte (y compris les donjons). *Par exemple, si vous avez quatre types de terrain qui ne sont pas des îles nuageuses sur votre carte, chaque île nuageuse rapporte 3 points.*

Les **tuiles avancées** ont parfois une compétence à activer lors de leur placement ou une restriction sur leur score qui nécessite un peu plus de planification de votre part. Remplacez les tuiles basiques par des tuiles avancées une fois que vous aurez joué quelques parties.

JE SUPPOSE QUE TU PENSES AVOIR APPRIS TOUT CE QU'IL Y A À SAVOIR SUR LES TUILES AUPRÈS DE CLÉOPÂTRE, CETTE VIEILLE PEAU, MAIS ELLE NE T'A ENSEIGNÉ QUE LES TUILES BASIQUES. IL Y A TELLEMENT PLUS À ACCOMPLIR LORSQUE TU ES PRÊT À INCORPORER LES TUILES AVANCÉES DANS TON JEU... ET C'EST BELLADONNA QUI VA TE L'APPRENDRE !



TUILES AVANCÉES

Deux tuiles sont **adjacentes** quand elles partagent un côté. *Si deux tuiles ne se touchent que par un coin, elles ne sont pas adjacentes.*

Dans cet exemple, le donjon et le cimetière sont adjacents, mais le donjon et la forêt ne le sont pas.



PLACEMENT & DÉCOMPTE DES JETONS

Chaque type de jeton est décompté d'une manière différente.



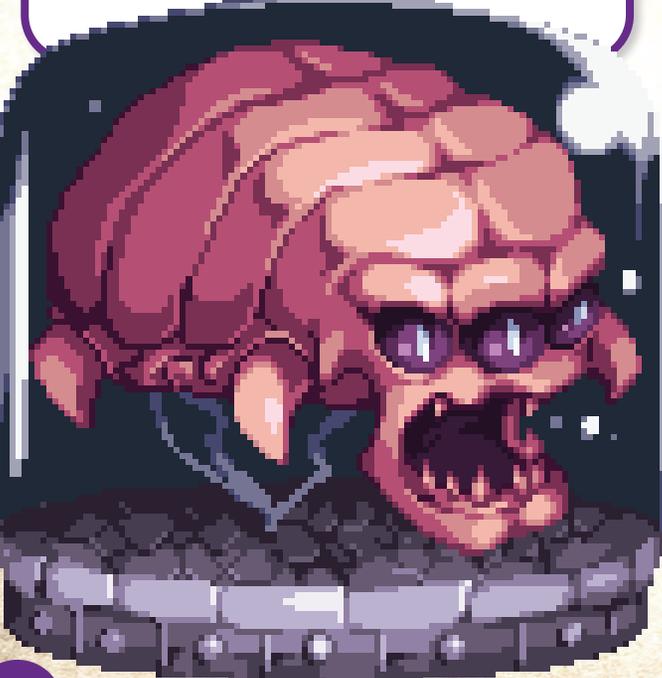
Les **jetons Monstre** sont comptabilisés en fonction de leur disposition sur la carte et de leur correspondance ou non avec la tuile Terrain sur laquelle ils sont placés.

Chaque rangée et colonne de deux, trois ou quatre jetons adjacents du même type de monstre est appelée **bandeau**. Les bandeaux sont comptabilisés en fonction de leur taille, comme indiqué dans ce tableau :

Taille du bandeau	Total des points
2	2
3	5
4	7

Un même jeton Monstre peut être comptabilisé à la fois dans un bandeau horizontal et dans un bandeau vertical. *Dans l'exemple ci-contre, ce joueur marquerait 5 points*

NYAHN ! CETTE SANGSUE DE BELLADONNA A OUBLIÉ LE MEILLEUR MOMENT DE LA FIN DE PARTIE : LE DÉCOMPTE DE TES SBIRES ! SERS-TOI DE MOI, CEREBELLUS, ET J'INSTRUIRAI TON FAIBLE CERVEAU SUR L'ART DE COMPTABILISER TES JETONS.



pour le bandeau horizontal de 3 dragons (liseré jaune) et 2 points pour le bandeau vertical de 2 dragons (liseré rouge).



Les **miniboss** valent 2 points s'ils sont placés sur une tuile Terrain. Ils peuvent être placés sur n'importe quelle tuile Terrain (sauf les donjons)

et ne comptent pas dans les bandeaux de monstres. Les miniboss n'ont pas d'icône Terrain.



Les **jetons Cristal** accordent un bonus pour la collecte d'un type de terrain spécifique. *N'oubliez pas d'inclure cinq cristaux dans chaque*

partie, un pour chaque type de terrain utilisé. Lorsque vous collectez un cristal, placez-le toujours dans votre repaire. À la fin de la partie, marquez 1 point par tuile Terrain du même type que le cristal sur votre plateau. *Par exemple, si vous avez collecté le cristal Forêt et que vous avez terminé la partie avec quatre tuiles Forêt, vous marquerez 4 points pour le cristal Forêt.*



Les **portails** ne rapportent aucun point. Ils sont placés dans votre repaire côté actif visible (côté lumineux). Une fois par tour, vous pouvez utiliser un seul portail actif (retournez-le) pour modifier les positions d'un maximum de deux monstres ou miniboss sur votre carte : prenez 1 ou 2 jetons sur votre carte, puis placez-les immédiatement sur des tuiles **vacantes** de votre carte. Vous pouvez repositionner les jetons des manières suivantes :

- Déplacez 1 jeton sur une tuile Terrain **vacante**.
- Déplacez 2 jetons sur 2 tuiles Terrain **vacantes**.
- Déplacez 1 jeton vers une tuile Terrain **vacante** ; déplacez ensuite 1 autre jeton à l'endroit où se trouvait le premier jeton.
- Permuter les positions de 2 jetons.

Autres règles des portails :

- Vous pouvez utiliser un portail à n'importe quel moment de votre tour (mais seulement une fois par tour).
- Les portails ne déplacent que les monstres et les miniboss. Les tuiles Terrain situées en dessous ne bougent pas.
- Les portails utilisés restent dans votre repaire, face cachée - ils ne retournent pas dans le sac.
- Les portails n'affectent que les jetons sur la carte. Vous ne pouvez pas utiliser un portail pour échanger un jeton sur votre carte avec un monstre ou un miniboss inutilisé dans votre repaire.

Les **monstres assortis** sont des jetons Monstre placés sur le type de terrain qui leur correspond. Chaque monstre assorti sur votre carte rapporte 1 point à la fin de la partie. Tous les jetons Monstre possèdent une icône qui correspond à celle de leur type de terrain.

Par exemple, les forêts sont le type de terrain assorti aux kobolds. Notez qu'ils partagent la même icône. Si ce kobold est placé sur cette forêt, il rapportera 1 point à la fin de la partie.

Dans l'exemple à gauche, les deux dragons de la colonne la plus à gauche sont des monstres assortis, tout comme la sorcière sur la tuile en bas à droite : leurs icônes correspondent à celles des tuiles Terrain sur lesquelles ils se trouvent. Ce joueur marque ainsi 3 points supplémentaires grâce aux monstres assortis.



MODES DE JEU CONFIRMÉS

1 Le **grand plateau** est une carte de 4x4 qui prolonge le jeu de quatre tours par joueur. Ce mode de jeu plus long peut être pratiqué par un maximum de quatre joueurs. Il est sinon identique au jeu classique 3x4. Lorsque vous utilisez le grand plateau, votre repaire est simplement à côté de votre plateau.



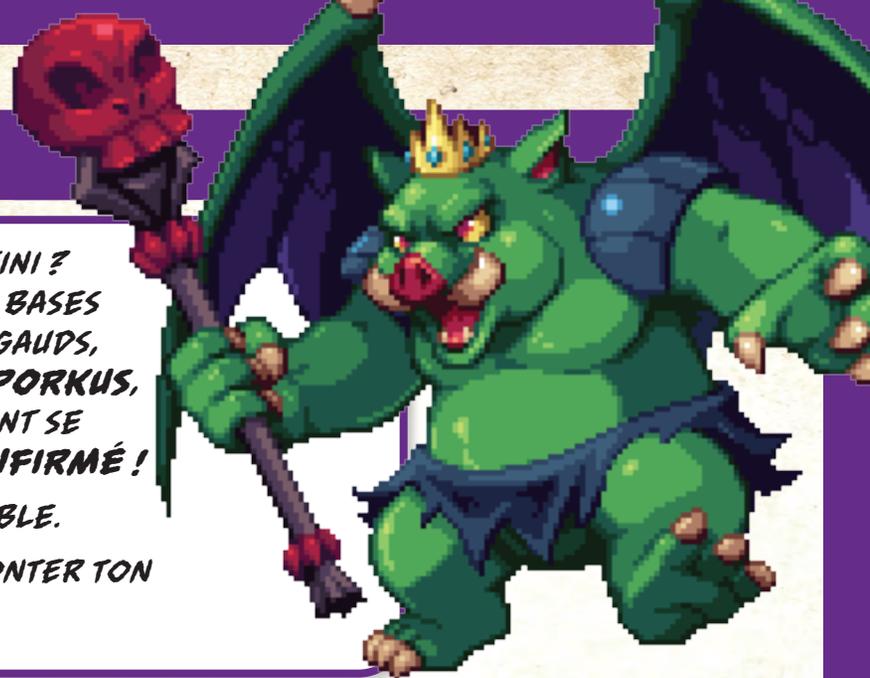
2 Les **cartes Boss** ajoutent une profondeur stratégique au jeu. Dans ce mode, distribuez deux cartes Boss à chaque joueur lors de la mise en place. Chaque joueur choisit un Boss et défausse l'autre. Vous pouvez regarder votre carte Boss à tout moment, mais elle doit rester secrète jusqu'au bon moment. Les cartes Boss ont deux capacités :

Révélation : une fois par partie, à tout moment pendant votre tour, vous pouvez révéler votre carte pour activer cette capacité. Votre Boss restera face visible jusqu'à la fin de la partie.

Objectif de décompte : il s'agit d'une condition de décompte des points propre à votre Boss. À la fin de la partie, utilisez le calcul indiqué, que vous ayez révélé votre Boss ou non.



QUOI ? TU PENSES QUE TU AS FINI ? PAS DU TOUT ! TU AS APPRIS LES BASES ENTRE LES GRIFFES DE CES NIGAUDS, MAIS TU AURAS BESOIN DE MOI, PORKUS, POUR T'APPRENDRE COMMENT SE COMPORTE UN OVERBOSS CONFIRMÉ ! ÉCOUTE-MOI BIEN, MISÉRABLE. IL EXISTE TROIS FAÇONS DE MONTER TON JEU D'UN CRAN !



3 Nous conseillons les **cartes Commandement** aux boss particulièrement malveillants. Les commandements sont des actions puissantes que vous pouvez entreprendre pour affecter la carte de N'IMPORTE QUEL joueur (y compris la vôtre). Pendant la mise en place, mélangez le paquet de cartes Commandement, placez-le près de la zone de jeu, puis piochez et alignez quatre cartes Commandement face visible près du marché.

Pour activer un commandement, réalisez le motif indiqué sur la carte avec des tuiles d'un même type de terrain. **Le motif peut être retourné ou pivoté.**

La tuile que vous placez à **votre tour** doit compléter le motif, mais la carte Commandement pourra être activée même si des tuiles du motif avaient déjà activé une autre carte Commandement. Vous pouvez activer une carte Commandement par tour maximum.

Une fois activée, résolvez la carte Commandement (comme indiqué ci-dessous), puis défaussez la carte et remplacez-la par une autre du paquet Commandement. Si le paquet Commandement est vide, mélangez la défausse pour le reformer.



Le commandement **Intimider** nécessite une paire de tuiles adjacentes du même type. Une fois cette condition remplie, vous pouvez faire glisser n'importe quelle tuile (avec son jeton) de n'importe quelle carte vers un espace libre adjacent.

Le commandement **Démolir** nécessite 3 tuiles du même type. Lorsqu'il est exécuté, vous pouvez détruire la tuile de votre choix (et son jeton) de n'importe quelle carte : remettez le jeton dans le sac, et défaussez la tuile. *Si vous êtes à court de tuiles, mélangez les tuiles défaussées pour reformer la réserve.* Le propriétaire de la tuile détruite choisit immédiatement une nouvelle paire tuile + jeton sur le marché et la pose sur l'emplacement de la tuile détruite (les jetons suivent les règles habituelles).

Le commandement **Renverser** nécessite un motif avec 4 tuiles du même type. Il échange la position de deux tuiles (avec leurs jetons) sur les cartes de votre choix. *Vous pouvez ainsi échanger une tuile avec un adversaire, entre deux adversaires, ou sur une même carte !*

EXEMPLE DE SCORE

Voici mon plateau Joueur à la fin d'une partie à quatre joueurs. Comme vous le savez, une fois que la carte du dernier joueur est pleine, la partie est terminée et nous pouvons commencer le décompte des points. Voyons voir quel est mon score de puissance...

- 1 Les **forêts** sont décomptées en fonction de leur nombre. Quatre tuiles Forêt me rapportent 10 points au total.
- 2 J'ai une **grotte**, placée à côté d'une chaîne de montagnes pour 2 points supplémentaires. 3 points !
- 3 Les **campements** sont décomptés comme les forêts, mais seuls les campements uniques rapportent. Malheureusement, mes deux campements portent le même drapeau jaune, ce qui signifie qu'ils sont comptabilisés comme si je n'en avais qu'un seul. 1 point gagné seulement.
- 4 Mes deux **marécages** valent chacun 1 point de base, plus 1 point pour leur adjacence à un autre marécage. En plus, mon premier marécage rapporte 1 point parce qu'il se trouve au bord de l'eau. 5 points au total !
- 5 Mes **cimetières** valent respectivement 1 et 2 points, mais ce sac d'os de Xyzax a réussi à rassembler plus de cimetières que moi, me laissant le bonus de 2 points pour la deuxième place. 5 points en tout pour les cimetières.
- 6 Je possède un **donjon**, et j'ai pu l'entourer de trois types de terrain différents : un campement, un marécage et deux forêts. 4 points au total. Cela fait 28 points de puissance au total pour mes tuiles !
- 7 Je n'ai trouvé qu'un seul **miniboss** (mon fiston Croaky, comme par hasard). Il me rapporte 2 points, parce qu'il est génial, tout simplement.
- 8 J'ai trouvé le **crystal** Forêt, ce qui me rapporte 1 point supplémentaire pour chacune de mes forêts (4 au total).
- 9 J'ai placé des **monstres assortis** sur trois tuiles : la forêt dans la rangée du haut, le cimetière dans le coin inférieur gauche, et le marécage dans la rangée du bas. 3 points grâce aux monstres assortis !
- 10 Enfin, par un placement astucieux des mes serviteurs, j'ai réussi à organiser trois **bandeaux** de monstres : les trois kobolds de la première ligne me rapportent 5 points, tandis que chacune des deux colonnes de deux kobolds et deux squelettes me rapporte 2 points. Cela fait 9 points pour les bandeaux de monstres. Mes **portails** ne valent aucun point à la fin de la partie. Néanmoins, je me suis très bien débrouillé avec les jetons en récoltant 18 points supplémentaires.

Tout compte fait, voilà une journée plutôt monstrueuse pour Croak. Et même si nous ne jouons pas avec des cartes Boss, j'ai quand même marqué 46 points. Si c'est plus que mes trois rivaux (et je suis sûr que c'est le cas), je suis le vainqueur ! Et n'oubliez pas, il ne peut en rester qu'un ! **En cas d'égalité**, c'est le Boss avec le plus de points avec ses tuiles qui gagne ! Si l'égalité persiste, le vainqueur est le joueur avec le plus de monstres assortis. S'il y a toujours égalité... eh bien je suppose qu'il peut en rester deux.



OVERBOSS™ VOTRE MONDE EN 16 BITS					
Type de terrain	Croak	Xyzax	Cleo	Nerd	Cerbel
Terrain 1 : Forêts	10				
Terrain 2 : Grottes	3				
Terrain 3 : Campements	1				
Terrain 4 : Marécages	5				
Terrain 5 : Cimetières	3+2				
Donjons :	4				
Tuiles :	28				
Miniboss :	2				
Cristaux :	4				
Monstres assortis :	3				
Bandeaux :	9				
Jetons :	18				
Boss :					
Total :	46				

ALORS...

**JE VOIS QUE TU ES DE
RETOUR AUPRÈS DU MAÎTRE
POUR TA DERNIÈRE LEÇON DANS
LE TOURNOI D'OVERBOSS !
IL EST NORMAL
QUE CROAK
FINISSE CE QU'IL
A COMMENCÉ !**

