

ÉDITION BIG BOX



4 figurines
Aventurier



6 figurines
Kobold



3 figurines
Totem



32 cartes
(8 par aventurier)



10 cartes
Surchauffe



12 cartes
Défi

DÉFIS

Avec ce **module**, la gloire sourit aux audacieux !
Explorez les profondeurs de la mine, amassez des minerais
ou affrontez des kobolds - chaque exploit accompli vous
rapportera de précieux points de victoire !

MISE EN PLACE

Mélangez les **cartes Défi (1)** pour former une pile, placée
face **visible** à côté du plateau de jeu.

RÈGLES

Une fois pendant son tour, un joueur peut récupérer
la carte Défi visible s'il en remplit les conditions requises.
La carte suivante est alors révélée.

À la fin de chaque manche, placez la carte Défi du
dessus sous la pile. La carte suivante est alors révélée.

FIN DU JEU

Lors du décompte final, chaque carte Défi récupérée
vous rapporte 2 Points de Victoire supplémentaires.

TOTEMS

Remplacez vos totems en carton par des figurines !
Voici comment les utiliser.

DÉCOUVRIR UN TOTEM

Lorsque votre aventurier découvre
un totem, placez sur le site une **figurine Totem (2)**. Prenez au hasard un **jeton Totem** et placez-le sur la figurine,
face **actif** visible **(3)**.

ACTIVER UN TOTEM

Lorsque votre aventurier active un
totem sur son site, appliquez son effet
et retournez le jeton sur sa face
inactif (4).

PHASE D'ENTRETIEN

À la fin de chaque manche, pendant
la phase d'entretien, retournez chaque
jeton sur un totem sur sa face **actif (3)**.



SURCHAUFFE

*La Forge Presque-Éternelle est en surchauffe ! Des minerais jaillissent du sol et des éboulements menacent d'engloutir la mine. Ce **module pour 4 à 5 joueurs** propulse les aventuriers dans une dernière course contre la montre avant que la forge ne s'effondre...*

MISE EN PLACE

Suivez la mise en place standard, avec ces modifications :

- Chaque joueur choisit **2 aventuriers**.
- Chaque joueur mélange les cartes **avancées** de ses deux aventuriers, créant une pioche face cachée placée devant lui. Ensuite, il mélange les cartes **de base** pour former sa pioche de départ.
- Placez les 3 jetons Flamme sur la Forge, face *allumée*. Révélez 4 cartes Artefact (au lieu de 3).
- **N'utilisez pas** les cartes Événement. À la place, mélangez les **cartes Surchauffe** pour former une pile, placée face cachée sur le plateau de jeu.
- Révélez tous les jetons Gisement de niveau I et de niveau II. Placez les minerais et les Kobolds indiqués sur ces sites.
- Séparez les jetons Éboulement en **deux groupes** : 4 avec le wagonnet visible (éboulements spéciaux) et 4 sans (éboulements standard).



Les plateaux Joueur ne sont pas utilisés. Votre pile de cartes avancées est placée devant vous (1), votre pioche à sa gauche (2), votre défausse à sa droite (3) et votre zone active au-dessus (4).

RÈGLES MODIFIÉES

ÉBOULEMENTS

Lorsqu'une capacité d'aventurier déclenche un éboulement, utilisez un jeton éboulement standard (5).

Lorsqu'une carte Surchauffe déclenche un éboulement (lors de la phase Événement), utilisez un jeton Éboulement spécial (6).



COUPS FOURRÉS

Votre aventurier peut utiliser une action  **Combattre** pour attaquer un autre aventurier présent sur son site. Dans ce cas, piochez un jeton du sac Kobold :

- **Succès** : Prenez au choix 1 minerai porté par l'aventurier ciblé ou un jeton Trésor du joueur.
- **Échec** : Terminez immédiatement votre tour (vous perdez vos actions et capacités restantes).

FIN DE MANCHE

PHASE ÉVÉNEMENT

Révélez la première carte **Surchauffe (7)** :

- Placez les 4 jetons Éboulement **spéciaux** sur le plateau de jeu, comme indiqué.
- Placez les **Kobolds** et les **minerais** indiqués sur les sites correspondants.
- Si la carte possède un symbole **activation** , activez chaque Kobold sur le plateau de jeu.



PHASE D'ENTRETIEN

- Retournez chaque jeton Flamme sur sa face *allumée*.
- Chaque joueur pioche **2 cartes avancées**, en ajoute une à sa main et remplace l'autre sous sa pioche de cartes avancées.
- Déplacez toutes les cartes Artefact d'une place vers la gauche et révélez-en une nouvelle pour remplir l'espace vide. Les cartes Artefact qui sortent de l'espace le plus à gauche sont retirées du jeu.



- Défaussez toutes les cartes de votre zone active.
- Piochez pour compléter votre main à 5 cartes.
- Remettez le jeton Actif sur chaque totem en jeu.
- Passez le marqueur Premier Joueur au joueur suivant.

FIN DE PARTIE

La partie se termine immédiatement lorsque le **10ème artefact de la partie est forgé** (ou si la mine est envahie par les kobolds). Passez au décompte final pour déterminer le Champion de Forgeflame !