

CREDITS

Game Design: Justin De Witt

Development: Justin De Witt and Anne-Marie De Witt

Editing: Anne-Marie De Witt

Graphic Design and Layout: Justin De Witt

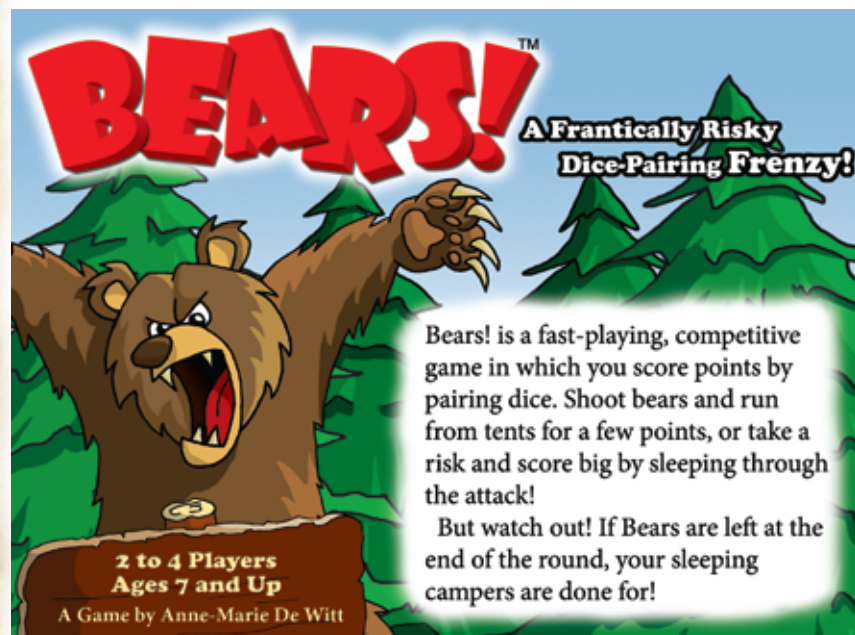
Additional Illustration: Yoann Boissonnet, Eric Kempfer, Anne Woods, James Zuniga

Special Thanks for Game Suggestions: Steve Avery, Michael Bishop, Cedric Chin, Christopher Mitchell, Randy Scheunemann, Will Schoonover

Playtesters: Theodore Argo IV, Matt Benning, Jason Brecht, Joe Brecht, Neal Carter, Kevin Carver, Austin Castillo, Mo Chapman, Paul Chapman, Katherine Dugan, Landry Dugan, Mitch Dunaway, Michael Dye, Edgar Fisher, J. J. Fluery, Alexander "Squire Lockland" Fogle, Chris Garrett, Anthony Gill, Jonathan Grabert, Andrew Hackard, Adam Hegemier, Alex Johannigman, Jeff Johannigman, Peter Kirkham, David L. Kuhn, Beth Loubet, Kevin Miller, Les Murphy, Donald Murray, Chris Olander-Waters, Sheri Olander-Waters, Stephen Olander-Waters, John Oliver, Danya Oltmann, Dillon Pittman, Dustin Pittman, Jarred Prejean, Isaac Reyes, Lauren Rincon, Michael Rogers, Gabby Ruenes, Heidi Ruenes, Andrew Taylor, Chris Trevino, David Uehlein, Lynn Wallschlaeger, Levi Waters, Scott Whitrock, Thomas Wilkerson, Will Yanni, Bud "BaronLord Sir Phinneus DeGiant" Youhill, James Zuniga

© 2011 Fireside Games, LLC. Castle Panic, The Wizard's Tower, and all game and company logos and slogans are trademarks of Fireside Games, LLC. P.O. Box 152465, Austin, TX 78715.

All rights reserved. No part of this product may be reproduced without permission from the publisher. Please retain this information for future reference. For more information, visit www.firesidegames.com.



Castle Panic™

The Wizard's Tower™

INTRODUCTION

Votre château démolí a été reconstruit et un Magicien amical a rejoint vos troupes. Tant que sa tour reste debout, vous et vos amis bénéficiez de puissants pouvoirs magiques.

Et vous en aurez besoin... car les monstres sont revenus plus forts, plus rapides, plus futés et avec de nouvelles armes pour menacer le château. Vous combattrez des lutins magiques, des créatures volantes et plus encore...

Soyez courageux face à six nouveaux et dangereux Supermégamonstres, dont un Dragon et un Nécromancien. Utilisez le feu pour attaquer les monstres, mais prenez garde : vos murs et tours pourront aussi être détruits par le feu ! Le défi sera difficile mais ainsi va l'aventure. . . Pourrez-vous survivre à plus de panique et défendre la tour du Magicien ?

OBJECTIF

The Wizard's Tower amplifie le plaisir de Castle Panic en offrant de nouveaux choix à faire et de nouvelles menaces à surmonter. Cette extension inclut de nouveaux composants qui s'ajoutent à ceux de Castle Panic ou qui remplacent certains monstres du jeu original. Tous les composants issus de The Wizard's Tower portent une icône de chapeau de Magicien afin d'indiquer qu'ils appartiennent à l'extension, les rendant

faciles à repérer et trier pour jouer à l'une ou l'autre version de Castle Panic.

De nouvelles cartes ont été ajoutées aux cartes Château pour en renforcer le potentiel et un paquet de cartes Magicien (Wizard Card) permet aux joueurs d'utiliser des pouvoirs magiques. Les nouveaux monstres attaquent depuis la forêt avec une résistance plus élevée aux coups, des effets spéciaux et des déplacements uniques. On trouve aussi des tuiles Flamme qui peuvent être utilisées par les joueurs pour endommager des monstres ou par les monstres pour affaiblir les murs et les tours.

L'objectif du jeu et le tour de jeu restent les mêmes que dans l'édition originale.

COMPOSANTS (The Wizard's Tower nécessite la version complète de Castle Panic pour pouvoir l'utiliser.)

- 1 tour du Magicien : cette tour est la maison du Magicien. Elle remplace une des tours habituelles au début du jeu.



- 1 support en plastique (pour la tour du Magicien)

- 10 cartes Château : ces nouvelles cartes sont ajoutées au paquet original et sont décrites en détail à la page 9.



- 22 cartes Magicien (Wizard Card): ces nouvelles cartes sont piochées seulement après une défausse et fournissent de nouveaux et puissants pouvoirs pour attaquer et se défendre tant que la tour du Magicien est en jeu. Ils sont décrits en détail aux pages 10-11.



- 49 tuiles Monstre : ces monstres sont de nouvelles menaces pour le château et sont décrits aux pages 11-14.

19 tuiles
Monstres



18 tuiles
Lutins (Imp)



6 tuiles de
Messenger



6 tuiles de
Supermegamonstres



- 12 tuiles Flamme : ces tuiles sont employées pour indiquer quand un monstre ou une des structures du château est en feu. Voir les pages 7-8 pour plus de détails.



- 6 aides de jeu : ces cartes recto-verso sont des rappels utiles des nouvelles capacités des monstres.



- 1 sac à monstres
- les règles du jeu

INSTALLATION DU JEU

L'installation de The Wizard's Tower est semblable à celle de l'édition originale de Castle Panic, mais nécessite quelques changements liés aux nouveaux composants.

L'installation décrite ci-dessous inclut toutes les étapes.

1. Placez une tour dans chacun des espaces de couleur claire de l'anneau du Château. N'importe quelle tour peut occuper n'importe quel espace.

2. Enlevez une tour et remplacez-la par la tour du Magicien. Les joueurs peuvent choisir quelle tour enlever ou lancer le dé pour savoir laquelle sera remplacée.

3. Mettez 1 mur sur chacune des lignes entre l'anneau du Château (Castle) et l'anneau des Fantassins (Swordsman)

4. Enlevez du jeu de base les tuiles Monstre suivantes; elles ne seront pas utilisées avec l'extension :

- 2 Giant Boulders
- 1 Green Monsters Move
- 1 Blue Monsters Move
- 1 Red Monsters Move
- 6 Goblins
- 6 Orcs
- 5 Trolls

5. Parmi les éléments de l'extension, mettez de côté les 6 Supermégamonstres et leurs tuiles de Messenger.

6. Mettez de côté toutes les tuiles Lutins (Imp) dans une pile distincte.

7. Ajoutez toutes les autres tuiles Monstre de l'extension dans le sac à monstres.

8. Piochez 6 tuiles Monstre au hasard (en remettant dans le sac celles qui ne présentent que des effets ou les tuiles de Super monstres) et placez-les face visible, 1 dans chaque espace de l'anneau des Archers. Si un monstre de l'extension est tiré, voir les pages 11-12 pour les modalités.

9. Placez les 6 tuiles de Messenger des Supermégamonstres face cachée. Mélangez-les et tirez en 3 pour les ajouter dans le sac à monstres, en les maintenant face cachée. Les 3 autres ne seront pas utilisées dans le jeu mais doivent être maintenues face cachée. Gardez à portée de main les tuiles de Supermégamonstres pour une utilisation ultérieure.

10. Placez les tuiles Flamme à portée des joueurs.

11. Mélangez les nouvelles cartes Château avec les anciennes.

12. Mélangez les cartes Magicien (Wizard Card) et placez-les à côté. Prévoyez un emplacement pour une pile de défausse.

13. Donnez 1 aide de jeu à chaque joueur.

Tour du Magicien

Tuiles
Monstres
dans
le
sac
à
monstres

Supermégamonstres

Lutins
(Imps)



cartes Magicien



cartes Château

Tuiles Flamme



Des manières alternatives d'installer le jeu sont incluses dans la section relative aux règles alternatives aux pages 14-15.

Tour de jeu : nouveautés

Les phases du tour de jeu sont identiques aux phases de l'édition originale de Castle Panic, avec les clarifications suivantes.

1. Piochez : aucun changement pour cette phase. Les joueurs piochent seulement dans la pile des cartes Château pour reconstituer leur main.
2. Défausser et repiocher : les joueurs peuvent défausser une carte Château ou une carte Magicien pour la remplacer par une carte Château ou une carte Magicien. Il n'y a aucun autre changement à cette phase.
3. Echangez des cartes : les joueurs peuvent échanger entre eux des cartes Château ou des cartes Magicien. Il n'y a aucun autre changement à cette phase.
4. Jouer des cartes : les joueurs peuvent jouer des cartes Château et/ou Magicien lors de cette phase. Voir les termes spécifiques à l'extension et à ses mécanismes (pages 4-8) et les détails relatifs aux composants (pages 9-14) pour les nouvelles règles.
5. Déplacez les monstres : comme dans le jeu de base, les monstres se déplacent au cours de cette phase. Cependant, plusieurs des nouveaux monstres ont des règles spéciales de déplacement. Voir les pages 6 et 11-14 pour des détails.
6. Piochez 2 nouveaux monstres : les joueurs peuvent maintenant prendre 2 nouveaux monstres du sac à monstres. Voir les pages 11-14 pour des informations sur les effets des nouveaux monstres.

Termes et mécanismes spécifiques à l'extension

Les cartes Magicien (Wizard card)

Pour des détails sur chaque carte Magicien, voir les pages 10-11.

Piocher des cartes Magicien

Les cartes Magicien permettent d'utiliser la puissance du Magicien pour lutter contre les monstres. Ces cartes sont piochées lors de la phase 2 (défausse et pioche) du tour d'un joueur.

Après avoir défaussé une carte, le joueur peut choisir de tirer la carte de remplacement soit sur la pioche des cartes Château soit sur la pioche des cartes Magicien.

Quelques nouvelles cartes Château permettent de piocher des cartes Magicien pendant la phase 4 (Jouez des cartes).

À moins qu'une carte ne mentionne spécifiquement la pioche de cartes Magicien, les actions piocher et défausser se rapportent à la pioche des cartes Château. (Par exemple, « piochez 2 cartes » et "Retour des oubliettes" (Scavenge) s'appliquent seulement aux cartes Château.)

Jouer les cartes Magicien (Wizard Card)

Les cartes Magicien comptent pour déterminer la taille de la main d'un joueur et peuvent être échangées ou jouées comme des cartes Château, sauf que les cartes Magicien sont défaussées dans leur propre pile de défausse. Si la pioche de cartes Magicien s'épuise, les cartes défaussées sont mélangées pour constituer une nouvelle pioche.

Les monstres éliminés par des cartes Magicien sont gardés comme trophées.

La perte de la tour du Magicien

Si la tour du Magicien est détruite, la pioche des cartes Magicien est immédiatement enlevée du jeu, mais les joueurs ne perdent pas les cartes Magicien déjà dans leurs mains. Une fois jouées, cependant, elles sont enlevées du jeu.

L'icône de forêt

Quelques cartes Magicien permettent d'attaquer des monstres dans la forêt (Forest). Ces cartes peuvent être identifiées par une icône de forêt.



Cartes en général

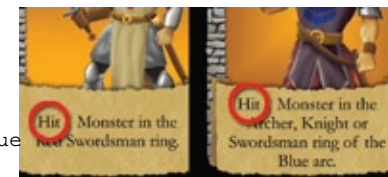
Pour des détails sur toutes les nouvelles cartes, voir les pages 9-11.

Manipulation des cartes

Sauf indication contraire, toutes les références à la pioche ou à la défausse de cartes se rapportent à la pioche de cartes Château ou à sa pile de défausse, pas à la pile de cartes Magicien ou à sa pile de défausse.

Cartes d'attaque (Hit ...)

Certaines des nouvelles cartes ne peuvent être jouées qu'avec une carte d'attaque. Les cartes d'attaque sont les cartes d'Archer, de Chevalier (Knight), de Fantassin (Swordsman) et de Héros.



Les cartes spéciales

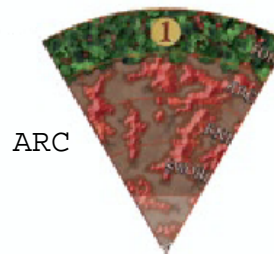
Ces cartes se distinguent des autres cartes par la présence de pierres violettes. Le Barbare (Barbarian) et Joli coup (Nice Shot) sont des exemples de cartes spéciales.

Les secteurs concernés par les cartes

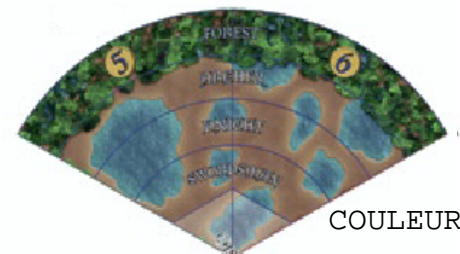
Certaines cartes n'affectent que des secteurs précis du plateau. Ces secteurs sont définis en tant que arc, couleur, anneau ou espace.

- Un arc est numéroté (1, 2, 3, 4, 5, ou 6) et représente la moitié d'une couleur.
- Une couleur comporte 2 arcs de la même couleur (rouge, vert, ou bleu).
- Un anneau est l'un de 5 anneaux concentriques sur le plateau (Forest, Archer, Knight, Swordsman et Castle).
- Un espace est habituellement défini par une couleur et un anneau (par exemple, Archer bleu).

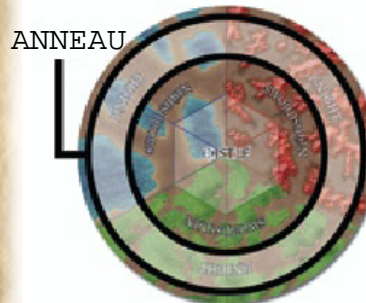
Cependant, il peut également être 1 des 6 secteurs numérotés dans la forêt ou 1 des secteurs divisés dans l'anneau du Château.



ARC

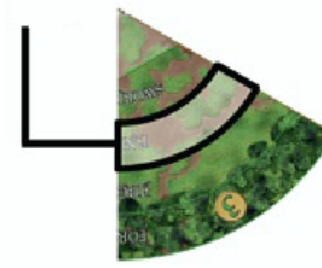


COULEUR



ANNEAU

ESPACE



LES MONSTRES

Monstres volants

Les cartes de monstre volant sont reconnaissables grâce à leur fond bleu ciel.

Les monstres volants ne sont pas affectés par les cartes Chevalier (Knight), Fantassin (Swordman), Goudron (Tar), ou Mettez-les dehors ! (Drive Him Back !) Les Monstrueux rochers (Giant Boulder) et les Rochers enflammés (Flaming Boulder) n'endommagent pas les monstres volants.

Les monstres volants sont cependant vulnérables aux Archers et aux Héros. Les cartes d'Archer et de Héros frappent les monstres volants même si les monstres sont situés dans l'anneau des Chevaliers (Knight) ou des Fantassins (Swordsman).

À l'intérieur de l'anneau du Château, les monstres volants ne peuvent plus être frappés par des cartes d'Archer et de Héros mais peuvent être touchés par les cartes qui fonctionnent spécifiquement dans l'anneau du Château.

Les cartes Magicien affectent les monstres volants comme indiqué sur les cartes.

Les monstres volants détruisent les murs comme les autres monstres et sont affectés par les murs de la même manière que les autres monstres. Il en va de même pour les tours et les fortifications.

Les tuiles de Messager

Ce sont des tuiles triangulaires de Monstre qui annoncent l'arrivée d'un Supermégamonstre. Quand une tuile de Messager est tirée, elle n'est pas placée sur le plateau. Au lieu de cela, le messager est enlevé du jeu (et non placé dans la défausse des monstres), et la tuile du Supermégamonstre qu'il annonce est placée dans la forêt grâce à un jet de dé.



Les supermégamonstres

Ils ont des capacités qui sont en vigueur tant que ces monstres sont en jeu. La plupart ont des effets qui se déclenchent quand ils sont tirés et certains ont un déplacement spécial ainsi que des règles spécifiques de dégâts. Si une tuile déplace ou fait tourner un Supermégamonstre qui a des règles spéciales de déplacement, celles-ci sont suivies.

Les règles spéciales de déplacement ne s'appliquent pas si les monstres sont déplacés par les joueurs. Les Supermégamonstres ne sont pas affectés par les Monstrueux rochers (Giant Boulder) ou les Rochers enflammés (Flaming Boulder). Tous les Supermégamonstres valent 5 points de victoire chacun.

Les Lutins

Ce sont de petits monstres qui sont, comme par magie appelés par d'autres tuiles. Les Lutins sont placés dans une pile distincte et ne comptent pas dans le nombre de monstres qui doivent être vaincus pour gagner le jeu. Quand un Lutin est éliminé, il est reposé dans la pile des Lutins, pas dans une défausse. Les Lutins ne valent aucun point et ne sont pas gardés par le joueur qui les élimine.



D'autres nouveaux monstres

Cette extension contient 13 autres nouveaux types de monstre. Quand ces monstres entrent en jeu, les joueurs sont encouragés à lire les pages 11-12 pour les découvrir.

LE FEU

Souffle de feu

La chimère (Chimera) et le Dragon crachent du feu ce qui leur donne une attaque étendue. Quand un monstre souffle du feu, la boule de feu voyage immédiatement de la tuile du monstre vers le Château. La boule de feu ne s'arrête pas avant d'avoir atteint un mur, une tour ou une fortification, tout en embrasant cette structure. Cela signifie qu'une boule de feu peut traverser complètement l'anneau du Château pour aller dans l'arc opposé, comme un Monstrueux rocher (Giant Boulder). À la différence du Monstrueux rocher, cependant, une boule de feu ne fait aucun dommage aux monstres placés sur son chemin.

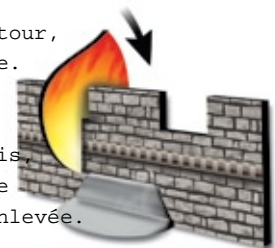


Les structures du Château

Par structures du Château, on entend les murs, les fortifications, les tours et la tour du Magicien.

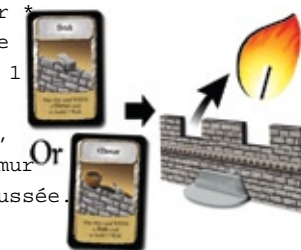
Les structures en feu

Quand une boule de feu frappe un mur ou une tour, 1 tuile Flamme est placée sur cette structure. Cette structure est maintenant en feu. Si une structure a déjà 2 tuiles Flamme et se voit atteinte par le feu une troisième fois, la structure est détruite. Quand une boule de feu frappe une fortification, celle-ci est enlevée.



Eteindre les flammes

Les joueurs peuvent enlever les flammes sur une structure en feu en défaussant 1 Brique (Brick) ou 1 Mortier (Mortar) pour enlever 1 tuile Flamme. Par contre, quand une fortification est placée sur un mur en feu, toutes les tuiles Flamme sont enlevées du mur et la fortification est immédiatement défaussée.



Structures en feu victimes d'une attaque

Puisque les structures en feu sont affaiblies par le feu, elles ne font aucun dommage au monstre qui les attaque, mais elles l'enflamment. Si plus d'1 monstre attaque une structure, les joueurs décident quel monstre est victime des flammes. Toutes les tuiles Flamme qui étaient sur la structure sont transférées au monstre qui a attaqué la structure.

Les murs en feu maintiennent les monstres dans l'anneau des Fantassins (Swordsman) pour un tour, et les structures en feu arrêtent les Monstrueux rochers (Giant Boulders) et les effets semblables.

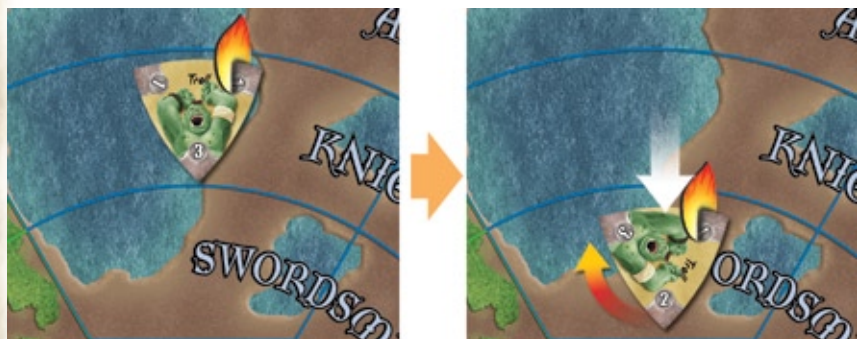
NDT : les boules de feu lancées par la Chimère et le Dragon ne brûlent pas les monstres à l'inverse des boules de feu que des cartes Magicien.



Les monstres en feu

Quelques cartes Château et Magicien peuvent enflammer des monstres. Placez 1 tuile Flamme sur un monstre chaque fois qu'un monstre est atteint par le feu. Les monstres en feu perdent 1 point de dommage pour chaque tuile Flamme posée sur eux à la fin de la phase 5 (déplacement des monstres). Ces dommages sont évalués même si le monstre ne peut se déplacer.

Si un monstre est détruit par le feu, aucun joueur ne gagne ce monstre.

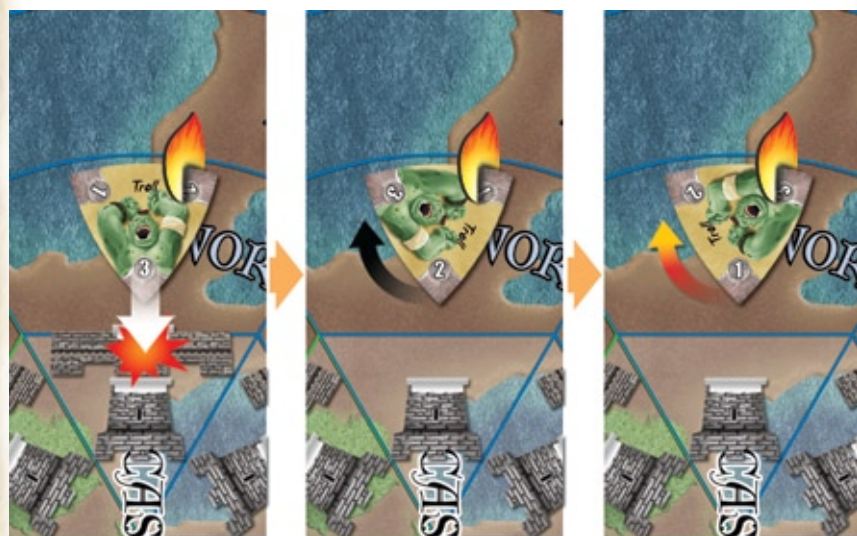


Monstres en feu attaquant des structures

Les monstres en feu qui attaquent une structure détruisent la structure et prennent les dommages en résultant (le cas échéant) avant de prendre les tuiles Flamme de la structure.

1. Déplacez tous les monstres et puis résolvez les dommages des attaques sur les structures. (Si plus d'1 monstre attaque une structure, les joueurs choisissent quel monstre prend les dommages.)
2. Résolvez les dommages des tuiles Flamme.

Si le déplacement du monstre a comme conséquence d'être embrasé par le Phoenix ; aucun dommage dû à la nouvelle tuile Flamme n'est pris. Cependant, tout tuile Flamme préexistante donne lieu à des dommages.



Autres cartes relatives au feu et aux monstres

Le Phoenix peut enflammer d'autres monstres et les Rochers enflammés (Flaming Boulder) peuvent embraser des structures. Pour plus de détails, voir la page 12.

Les joueurs peuvent utiliser les cartes Burning Blast, Fireball, Flaming et Ring of Fire pour brûler des monstres. Pour plus de détails, voir les pages 10-11

COMPOSANTS

Cette section présente les détails à connaître sur les nouvelles cartes et les nouveaux monstres

Nouvelles cartes Château

Berserk (Furieux !) : tirez une carte Château pour chaque carte d'attaque que vous jouez pendant le reste de ce tour, y compris les cartes d'attaque piochées pour jouer des cartes d'attaque. Cette carte doit être jouée avant que les cartes d'attaque soient jouées.

Change Color (Changement de couleur) : jouez cette carte avec une carte d'attaque pour en changer la couleur.

Change Range (Changement d'anneau) : jouez cette carte avec une carte d'attaque pour en changer l'anneau en Archer, Chevalier (Knight), ou Fantassin (Swordsman).

Double Strike (Double frappe) : jouez deux fois en 1 tour une carte d'attaque (et non une carte spéciale ou une carte Magicien). La carte d'attaque peut être jouée deux fois sur le même monstre ou une fois sur deux monstres différents.

D'autres cartes spéciales peuvent être combinées avec une carte d'attaque mais ne fonctionnent que pour une attaque.

Enchanted (Enchantement) : jouez cette carte avec une carte d'attaque pour 2 points de dommage supplémentaires infligés au monstre.

Flaming (Embrasement) : jouez cette carte avec une carte d'attaque pour enflammer un monstre. Après le décompte des dommages de la carte d'attaque, placez une tuile Flamme sur le monstre. Les monstres avec des tuiles Flamme sont considérés comme étant en train de brûler. Après le déplacement de la phase 5, tous les monstres en feu perdent un point de dommage pour chaque tuile Flamme sur eux.

Knock Back (Retour frappant) : jouez cette carte avec une carte d'attaque pour reculer le monstre d'un espace après l'avoir endommagé. Les monstres dans l'anneau du Château se déplacent d'un espace dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Never Lose Hope (Gardez l'espoir) : défaussez immédiatement autant de cartes que vous souhaitez. Pour chaque carte que vous défaussez (sans la jouer), piochez 1 carte Château.

Reinforce (Renforts) : chaque joueur pioche immédiatement 1 carte de son choix dans la pile des cartes Château ou Magicien. Si la tour du Magicien est détruite, les joueurs peuvent seulement tirer des cartes Château. (si la taille de leur main le permet.)

Stand Together (Restons groupés) : choisissez un joueur. Ce joueur peut immédiatement jouer 1 attaque ou une carte Magicien de sa main, mais pas une carte spéciale. Il peut jouer 1 carte seulement et ne peut pas combiner cette carte avec une carte spéciale. Si cette attaque a permis de massacrer un monstre, le joueur qui élimine le monstre le garde, et non le joueur qui a joué la carte Restons groupés.



Cartes Magicien

Arcane Assembly (L'Assemblée mystérieuse) : tous les joueurs peuvent immédiatement construire des murs au prix d'1 Brique (Brick) ou d'1 Mortier (Mortar) par mur. Les joueurs peuvent employer autant de cartes Brique et Mortier de leurs mains qu'ils souhaitent.

Aziels's Fist (Le poing d'Azriel) : infligez un point de dommage à un monstre n'importe où sur le plateau (y compris dans le Château et la Forêt).

Blue Fireball (Boule de feu bleue) : infligez un point de dommage à un monstre n'importe où sur un arc bleu (y compris les anneaux de Château et de Forêt) et enflammez ce monstre.

Burning Blast (Souffle brûlant) : infligez un point de dommage à tous les monstres situés dans un même espace. Enflammez tous les monstres situés dans un même espace. Cette carte n'est pas active dans les anneaux du Château et de la Forêt.

Chain Lightning (Chaîne foudroyante) : infligez 1 point de dommage à tous les monstres situés dans un même espace. Cette carte est efficace dans les anneaux du Château et de la Forêt comme dans les anneaux d'Archer, Chevalier (Knight), et Fantassin (Swordsman).

Eye of the Oracle (L'oeil de l'oracle) : piochez les 5 premières cartes de la pioche des cartes Château, gardez en 1 et remplacez les autres sur la pioche dans l'ordre de votre choix.

Extinguishing Wind (Vent salvateur) : enlevez toutes les tuiles Flamme de tous les murs, tours, et monstres, et reculez tous les monstres d'un espace vers la forêt.

Green Fireball (Boule de feu verte) : infligez un point de dommages à un monstre n'importe où sur un arc vert (y compris les anneaux du Château et de la Forêt) et enflammez ce monstre.

Hammer of Light (Marteau de la lumière) : éliminez un monstre situé dans l'anneau de la Forêt.

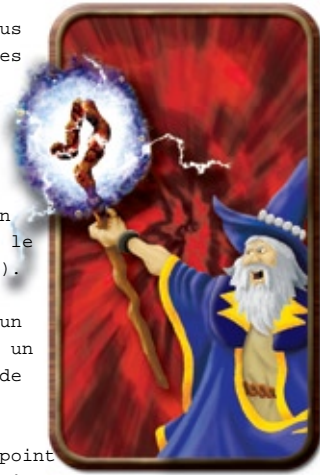
Thalgar's Blessing (La bénédiction de Thalgar) : tous les joueurs piochent des cartes Château pour reconstituer une main complète.

Hypnotise (Hypnose) : utilisez cette carte pour amener 2 monstres situés dans le même espace à s'attaquer l'un l'autre simultanément. Chacun fait à l'autre autant de dommages que ce qu'il lui reste de points de vie. (par exemple, un Troll avec 3 points de vie et un orc blessé avec plus qu'un point sont hypnotisés. L'orc fait 1 point de dommage au Troll et le Troll fait 3 points de dommage à l'orc. Le Troll est maintenant à 2 points et l'orc est éliminé.) Le joueur qui a hypnotisé les monstres récupère tous les monstres éliminés comme trophées. Cette carte est efficace dans l'anneau du Château et dans les anneaux d'Archer, de Chevalier (Knight), et de Fantassin (Swordsman).

Lightning Bolt (Eclair foudroyant) : infligez un point de dommage à un monstre et déplacez-le dans n'importe quel arc de la Forêt. Cette carte est efficace dans l'anneau du Château aussi bien que les anneaux d'Archer, de Chevalier (Knight) et de Fantassin (Swordsman).

Mystical Manufacturing (Reconstruction mystique) : jouez cette carte avec 1 carte Brique (Brick) ou 1 carte Mortier (Mortar) pour reconstruire une tour déjà détruite. Cette carte PEUT être jouée pour reconstruire la tour du Magicien.

Rain of Ice (Pluie de glace) : aucun monstre ne se déplace durant ce tour, même si une autre tuile les ferait se déplacer. En outre, toutes les tuiles Flamme sont enlevées de tous les monstres. Cette carte est efficace dans les anneaux du Château et de la Forêt aussi bien que les anneaux d'Archer, de Chevalier (Knight) et des Fantassins (Swordsman).



Rain of Iron (Pluie d'acier) : infligez un point de dommage à tous les monstres situés dans le même arc. Cette carte est efficace dans les anneaux du Château, d'Archer, de Chevalier (Knight) et de Fantassin (Swordsman), mais pas dans l'anneau de la Forêt.

Red Fireball (Boule de feu rouge) : infligez un point de dommage à un monstre n'importe où sur un arc rouge (y compris les anneaux du Château et de la Forêt) et enflammez ce monstre.

Ring of fire (Cercle de feu) : enflammez tous les monstres situés dans toutes les couleurs de l'arc des Fantassins (Swordsman).

Teleport (Téléportation) : déplacez n'importe quel monstre en jeu vers un autre espace ou une fortification en jeu devant un autre mur. Cette carte peut être utilisée sur des monstres dans les anneaux du Château et de la Forêt aussi bien que dans ceux des Archers, Chevaliers (Knight) et Fantassins (Swordsman).

Valador's Wave (Vague de Valador) : jouez cette carte pour infliger 4 points de dommage dans toute une couleur n'importe où sur le plateau, y compris les anneaux du Château et de la Forêt. Répartissez les dommages parmi autant de monstres que vous voulez.

Wall of Force (Mur de la force) : déplacez d'un espace vers la forêt tous les monstres situés dans les anneaux du Château, des Archers, Chevaliers (Knight) et Fantassins (Swordsman) d'une même couleur.

War Storm (Tempête de guerre) : infligez un point de dommage à tous les monstres situés dans les anneaux d'Archer, de Chevalier (Knight) et de Fantassin (Swordsman) d'une même couleur.

Wizard Quake (Séisme magique) : détruisez une tour et éliminez tous les monstres situés dans le même arc que cette tour. Ceci affecte aussi des monstres situés dans les anneaux du Château et de la Forêt.

Tuiles Monstre

Centaure (Centaure) : si le Centaure est touché tandis qu'il est dans l'anneau des Chevaliers (Knight), il est éliminé immédiatement quels que soient les points de dommage qui lui restent. Le Centaure ne prend aucun dommage des cartes d'attaque lorsqu'il est dans l'anneau d'Archer.

Climbing Troll (Troll des montagnes) : il franchit les murs et les fortifications et se déplace directement de l'anneau des Fantassins (Swordsman) vers l'anneau du Château. Ce Troll subit tout de même un point de dommage en attaquant une tour.

Conjurer (Prestidigitateur) : quand ce monstre est placé dans la forêt, on lance le dé. Le nombre en résultant détermine combien de Lutins (Imps) sont placés dans l'anneau de la Forêt, 1 par arc, en commençant par l'arc 1.

Cyclops (Cyclope) : si le Cyclope est blessé tandis qu'il est dans l'anneau d'Archer, il est éliminé immédiatement quels que soient les points de dommage qui lui restent. Le Centaure ne prend aucun dommage des cartes d'attaque lorsqu'il est dans l'anneau des Fantassins (Swordsman).

Doppelgänger (Clone) : il ne peut pas être déplacé, attaqué ou éliminé. Au lieu de cela, il sera remplacé par le prochain monstre qui sera détruit (à l'exclusion des Supermégamonstres) Le Clone est alors défaussé. Le monstre précédemment éliminé fonctionne maintenant comme s'il venait d'être pioché et peut déclencher ses capacités spéciales. (Si plus d'un monstre est détruit dans la même action, les joueurs choisissent quel monstre remplace le Clone. Dans un jeu avec le Seigneur de la forêt, ce dernier choisit.)

Flaming Boulder (Rocher enflammé) : lancez le dé pour déterminer de quel arc le Rocher enflammé attaque. Il se déplace immédiatement de la Forêt vers le Château et élimine tous les monstres situés sur son chemin.

À la différence du Monstrueux rocher (Giant Boulder), le Rocher enflammé détruit la première structure qu'il atteint et enflamme la deuxième structure qu'il atteint. Si le Rocher enflammé ne frappe pas de structure, il continue à rouler à travers l'anneau du Château puis dans l'arc opposé, détruisant tous les monstres dans cet arc (Forêt y compris).

Gargoyle (Gargouille) : la Gargouille est un monstre volant. La Gargouille est immunisée contre les Chevaliers (Knight), les Fantassins (Swordsman), tous les Rochers (Boulder), Goudron (Tar), et Mettez-les dehors (Drive Him Back) !

Goblin Cavalry (Cavalerie de Lutins) : ce monstre se déplace de 2 espaces à la fois. (Si il est déplacé par une autre tuile Monstre, la Cavalerie de Lutins se déplace également de 2 espaces). À l'intérieur de l'anneau du Château, la Cavalerie de Lutins se déplace selon les règles habituelles. Si elle est touchée par le feu, la Cavalerie de Lutins prend 1 point de dommage pour chaque tuile Flamme après déplacement.

Golem : si le Golem est blessé tandis qu'il est dans l'anneau des Fantassins (Swordman), il est éliminé immédiatement quels que soient les points de dommage qui lui restent. Le Golem ne prend aucun dommage des cartes d'attaque lorsqu'il est dans l'anneau des Chevaliers (Knight).

Harbingen Token (Tuile de Messenger) : ces tuiles sont triangulaires de sorte que les joueurs ne puissent pas les distinguer des tuiles Monstre en les piochant. Les tuiles de Messenger sont remplacées par les Supermégamonstres qu'ils annoncent pour le placement sur le plateau.

Imp (Lutins) : ce sont des monstres à un seul point de vie qui sont, comme par magie, appelés par d'autres tuiles. Tous les Lutins sont placés dans une pile distincte et ne comptent pas dans le nombre de monstres qui doivent être défauts pour gagner le jeu. Quand un Lutin est éliminé, il est remplacé sur la pile des Lutins, et non dans la défausse des monstres. Les Lutins ne valent aucun point de victoire et ne sont pas gardés par le joueur qui les élimine.

L'Ogre : ce monstre vaut 4 points et est sur une habituelle tuile triangulaire.

1 Imp per Tower (1 Lutin par tour) : prenez 1 Lutin pour chaque tour actuellement en jeu. Placez 1 Lutin dans l'espace de la Forêt de chaque arc qui contient une tour.

Phoenix : le Phoenix est un monstre volant. Quand le Phoenix est éliminé, il projette des flammes. Tous les monstres dans le même espace que le Phoenix prennent feu (mais ne reçoivent pas les dommages immédiats). Voir les monstres en feu qui attaquent des structures à la page 8 pour plus d'informations.

Trebuchet : lancez le dé pour déterminer de quel arc le Trebuchet lance son projectile. Le projectile se déplace immédiatement de la forêt vers le Château et détruit tous les monstres volants présents sur son chemin.

Le projectile ne s'arrête pas jusqu'à ce qu'il atteigne et détruise une structure du Château. S'il n'y a aucune structure sur son chemin, le projectile continue à rouler à travers l'anneau du Château vers l'arc opposé en détruisant tous les monstres volants dans cet arc (Forêt y compris). Le Trebuchet est alors défaussé.

Tuiles de Supermégamonstre

Basilisk (Basilic) :

Une fois qu'il est pioché, tous les joueurs doivent défausser autant de cartes qu'il le faut pour n'en garder que deux.

Dans le jeu : les joueurs ne peuvent plus jouer la phase 2 (défausser et piocher).

Chimera (Chimère)

Une fois qu'elle est piochée, la Chimère crache du feu une fois placée sur le plateau.

Voir le Souffle de feu à la page 7.

Dans le jeu : la Chimère se déplace d'un espace dans le sens contraire des aiguilles d'une montre et puis se déplace d'un 1 espace vers le Château.

Juste après le déplacement, la Chimère crache du feu. La Chimère ne projette pas de feu si elle ne se déplace pas.

À l'intérieur de l'anneau du Château, la Chimère se déplace selon les règles habituelles et ne crache plus de feu.

Dragon

Une fois qu'il est pioché, le Dragon crache du feu une fois placé sur le plateau. Voir le Souffle de feu à la page 7.

Dans le jeu : lancez le dé et consultez le tableau ci-dessous pour connaître l'action du Dragon. Le Dragon ne crache pas de feu si une carte stoppe son déplacement. À l'intérieur de l'anneau du Château, le Dragon se déplace selon règles habituelles et ne crache plus de feu.

1	déplacez-le d'un espace dans le sens horaire puis il crache du feu
2	déplacez-le d'un espace vers l'avant, puis il crache du feu
3	pas de déplacement; mais il crache du feu
4	déplacez-le d'un espace en arrière, puis il crache du feu
5	déplacez-le d'un espace vers l'avant, puis il crache du feu
6	déplacez-le d'un espace dans le sens anti-horaire puis il crache du feu

Hydra (Hydre)

Dans le jeu : piochez 2 Lutins (Imp) pour chaque point de dommage fait à l'Hydre (excepté le dernier point) et placez-les dans l'anneau de la Forêt, dans le même arc que l'Hydre. Ceci inclut les dommages provoqués par le feu et les structures. Ne piochez aucun Lutin quand l'Hydre est éliminée.

Necromancer (Nécromancien)

Quand il est pioché, piochez 2 monstres (pas une tuile Effet) aléatoirement dans la défausse des monstres et placez-les, face cachée, sur la pile des tuiles Monstre.

Dans le jeu : si le Nécromancien attaque une structure, il est éliminé immédiatement. Pour chaque point de dommage que le Nécromancien a conservé quand il a attaqué la structure, 1 monstre (pas une tuile Effet) est tiré aléatoirement de la défausse et est placé sur la pioche des tuiles Monstre. S'il y a moins de monstres dans la défausse que le nombre de points de vie restant au Nécromancien, reprenez juste autant de monstres que possible. Les monstres qui ont été détruits en même temps que le Nécromancien peuvent être pris dans la défausse des monstres.

Warlock

Une fois qu'il est pioché, tous les joueurs doivent jeter 1 carte Magicien (Wizard card).

Dans le jeu : Warlock n'est pas affecté par les cartes Magicien. En phase 5, lancez le dé et déplacez Warlock vers l'arc correspondant (en maintenant Warlock dans le même anneau) et puis déplacez Warlock d'un espace vers le Château. À l'intérieur de l'anneau du Château, Warlock se déplace selon les règles habituelles.

Variante du Seigneur de la forêt

Lancer les dés : quand un lancer de dé détermine un déplacement ou un effet de monstre, le Seigneur de la forêt lance le dé.

Doppelgänger (Le Clone) : si plus d'un monstre est détruit simultanément après que le Clone est apparu sur le plateau, le Seigneur de la forêt choisit quel monstre le remplace.

Flaming Boulder (Rocher enflammé) et Trebuchet : comme pour les Monstrueux rochers (Giant Boulder), ces tuiles doivent être résolues avec un lancer de dé du Seigneur de la forêt.

Installation : le Seigneur de la forêt choisit quels Supermégamonstres seront utilisés durant la partie. Ensuite, à chaque tour, comme dans le jeu de base, il choisit entre placer aléatoirement sur le plateau 2 monstres qu'il choisit ou placer 1 seul monstre mais dans l'arc de son choix.



Règles alternatives

Moins de panique

Capital décès : si la tour du Magicien est détruite, la taille de la main de chaque joueur est augmentée d'1 carte pour le reste de la partie.

Goudron enflammé : si un monstre a une tuile Flamme et une tuile Goudron en même temps, les joueurs ajoutent 1 tuile Flamme supplémentaire à ce monstre.

La Cavalerie de Lutins éclopés : après la première attaque subie, la Cavalerie de Lutins (Goblin Cavalry) ne se déplace plus que d'un espace par tour.

Castle Panic Express : pour une partie d'une heure, la configuration suivante peut-être choisie :

- 2 Orcs
- 3 Trolls
- 1 Goblin King
- 1 Orc Warlord
- 1 Troll Mage
- 1 Healer
- 2 Blue Monsters Move 1
- 2 Green Monsters Move 1
- 2 Red Monsters Move 1
- 1 Monsters Move Clockwise
- 1 Plague! Archers
- 1 Monsters Move Counter-Clockwise
- 1 Plague! Knights
- 1 Plague! Swordsmen
- 1 Draw 3 Monster Tokens
- 1 All Players Discard 1 Card
- 1 Draw 4 Monster Tokens
- 2 Giant Boulders
- 1 Cyclops
- 1 Centaur
- 2 Climbing Trolls
- 1 Doppelgänger
- 1 Flaming Boulder
- 2 Gargoyles
- 2 Goblin Cavalry
- 1 Golem
- 3 Ogres
- 2 Phoenix
- 1 Trebuchet
- 2 de ces Supermégamonstres : Chimera, Dragon et Warlock

Plus de panique

Tout est calme, trop calme ... : si les joueurs éliminent tous les monstres du plateau, 1 Lutin (Imp) est placé dans chaque arc de l'anneau de la Forêt.

Encore plus de Supermégamonstres : ajoutez plus de 3 tuiles de Messenger à la pioche des monstres.

Feu croissant : lors de la phase 6 (piochez 2 nouveaux monstres), quand un monstre est placé dans un arc qui contient également 1 structure ou plus en feu, 1 tuile Flamme supplémentaire est immédiatement placée sur toutes ces structures.



Panique aléatoire

Le Nécromancien aveugle : le Nécromancien (Necromancer) remet en jeu aléatoirement N'IMPORTE QUELLE tuile Monstre, pas seulement les monstres.

Le mélange aléatoire des monstres : au lieu de suivre les règles d'installation pour les monstres, les 22 tuiles Monstre qui sont enlevées du jeu de base, le sont au hasard.