La terre des géants des collines

(l'aventure requière un second Géant des Collines)

Symbols & Graphics Copyright (c) 2004 - 2007 Days of Wonder, Inc.
Produced with permission, for non-commercial use only.

Notes historiques

Conditions de victoire

Le gagnant est le joueur qui le premier obtiendra 8 points de victoire.

Les pions écus rapportent 2 points de victoire.

Règles spéciales

Aucun joueur ne peut avoir de Magicien de niveau supérieur à 1 dans son conseil de guerre.

La carrière de pierre des Géants et les deux bastions sont positionnés sur des terrains surélevés, au même niveau que les collines.

La rivière entière est considérée comme un gué. Les hexagones avec un gué n'interromps pas le mouvement.

Symbols & Graphics Copyright (c) 2004 - 2007 Days of Wonder, Inc.
Produced with permission, for non-commercial use only.