Lore Island

x 4

x 8

x 14

x 4

x 2

x 2

x 2

x 1

x 2

x 2

x 1

x 1

x 6

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

Notes historiques

Règles spéciales

Le Pentacle magique donne un point de victoire à chaque camp qui le possède à la fin d'un tour.

Le petit cour d'eau à droite est franchissable partout comme sur un gué.

Si il vous manque des cartes de terrain retirez d'abord les forêts où aucune unité n'est présente au début du jeu.

On ne peut pas placer de lieux remarquables dans l'île au début du jeu.
De plus ils ne peuvent être placés que dans les 2ème et 3ème rangée aussi.

Un sorcier au niveau 3 ne peut pas avoir un pentacle magique supplémentaire dans son camp.

Les conseils de guerre sont à 8 points dont il faut retrancher le prix des créatures.

N'hésitez pas à modifier la position de certaines troupes/ponts ou le conseil de guerre, et pensez à m'écrire si vous avez des remarques ;)

A noter aussi que j'ai inversé la place des deux camps (le camp des fanions est évidement à placer en bas et pas en haut...)

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