

DICE FORGE

RÈGLES DES CARTES PROMOTIONNELLES

LES HARPIES

27



Pas d'effet. Cette carte ne donne que des .

Moyen d'obtention : 1^{ère} édition du jeu Dice Forge. À l'achat du jeu. Directement dans la boîte.



LA CHIMÈRE

28



Pas d'effet. Cette carte ne donne que des .

Moyen d'obtention : participer à une initiation officielle de Dice Forge.



LA MÈRE DES MONSTRES

29




Pas d'effet. Cette carte ne donne que des .

Moyen d'obtention : participer à un tournoi officiel de Dice Forge.



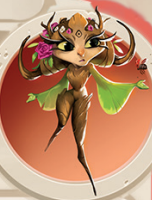
MISE EN PLACE DES CARTES PROMOTIONNELLES : HARPIES, CHIMÈRE ET MÈRE DES MONSTRES.

- Ces trois cartes alternatives remplacent chacune l'une des cartes Hyde .
- Vous n'êtes pas obligé de posséder les 3 cartes promotionnelles Harpies, Chimère et Mère des monstres pour jouer avec.

- Lors de la mise en place, si vous jouez avec les cartes Hyde, remplacez l'une des cartes Hyde par la carte promotionnelle en question. On placera les cartes dans la pile par ordre croissant :

L'hydre > les harpies > la chimère
> la Mère des monstres

LA NYMPHE



Pas d'effet immédiat.

Effet : gagnez 2 . Si vous avez dans votre réserve 5 ou plus, gagnez 4 à la place.

Moyen d'obtention : Remporter un tournoi officiel Dice Forge.



4 EXEMPLAIRES

MISE EN PLACE :

La pile de cartes la Nympe se joue à la place de la pile de cartes l'Ancien .

LA MOUETTE MAGICIENNE



Effet immédiat.

Durant l'intégralité du prochain **tour**, chaque joueur joue avec les dés de son voisin de droite.

Moyen d'obtention : 1un cards distribuées dans les festivals en partenariat avec Libellud.



4 EXEMPLAIRES

MISE EN PLACE :

La pile de cartes la Mouette magicienne se joue à la place de la pile de cartes les Satyres .