

LEWIS TRONDHEIM - JOANN SFAR - JOACHIM THÔME - CROCOTAME

Donjon

Les APPRENTIS GARDIENS



DELACOURT

sylex

*"Quatre tours noires dont la plus haute est visible à dix jours de marche...
Une porte en plomb cachée au cœur de marais infects...
Des kilomètres de couloirs tapissés de mousse et de salpêtre...
Des échelles, des monte-charge, des escaliers jusqu'aux entrailles de la terre...
C'est le donjon..."*

Tout ça, c'était bien joli, mais voilà, les aventuriers se font rares en ce moment. Ou peut-être que l'efficacité légendaire du donjon leur fait peur ? Quoi qu'il en soit, il faut trouver une solution pour sortir le donjon de cette mauvaise passe. Après avoir fait un fructueux brainstorming avec lui-même, une idée de génie germe dans le brillant esprit du gardien. Il élabore son plan en 4 actes :

1. Tout d'abord, on fait grandir la rumeur que l'illustre Hyacinthe de Cavallère se fait vieux et qu'il souhaite passer la relève, attirant inévitablement d'ambitieux gardiens en herbe vers le donjon.
2. On en sélectionne une poignée, disons 4 maximum, en prenant bien garde à ce qu'ils ne soient pas vraiment doués, et on fait croire à ces idiots qu'ils ont leur chance de succéder au gardien à condition qu'ils fassent leurs preuves.
3. On leur fournit un bout de donjon, avec quelques monstres, et on attend simplement que la nouvelle circule.
4. Avec ça, forcément, les aventuriers vont revenir en nombre, sans de la déchéance annoncée du donjon et des jolis trésors mal défendus qui les attendent. Il ne restera plus qu'à balancer nos 4 candidats apprentis gardiens aux oubliettes pour reprendre le contrôle du donjon !

Aperçu et but du jeu

Alors comme ça, ça vous dit de prendre la relève du Gardien ?

D'accord, on va commencer par vous confier quelques monstres et un bout de donjon à faire fructifier. Vous pourrez en recruter d'autres et les déplacer dans les bonnes salles pour satisfaire aux exigences du bon Hyacinthe de Cavallère. Ses plus précieux lieutenants, Marvin, Herbert, Horous et Alcibiade vous viendront en aide si vous acceptez de balancer quelques monstres aux oubliettes. Et si vous ne voulez pas vous retrouver envahis d'importuns aventuriers, pensez quand même à vous en débarrasser de temps en temps !

Prêts à relever le défi ?


Crédits


Auteur : Joachim Thôme
Illustration : Lewis Trondheim, Crocotame
Développement : Pierre Steenebruggen & Joachim Thôme
Direction artistique : Pierre Steenebruggen & Crocotame
Conception graphique : Crocotame & Pierre Steenebruggen
Règles : Pierre Steenebruggen

Merci à nos testeurs et relecteurs :

Audrey, Caro, Emilie, Tom, Rémi, Sylvain, Jérémie, Andy, Axel, Jimmy, Adri, Melio, Lionel, Marie, Luc, Charlot, Yann, Jérôme, Pieter, Arthur, Xavier, Marie-Line, Robin, Sylvain, et tous les autres !

En cas de problème, vous pouvez contacter notre service client : sav@sylex-edition.fr

 facebook.com/sylexedition/

 instagram.com/sylex_games/

© 2024 Sylex Edition. Tous droits réservés.





~ CONTENU ~



24 cartes Menace, séparées en 3 types :



1 jeton Premier Joueur



12 pour les parties à 2,3 et 4 joueurs



6 tuiles Gardien



28 jetons Groupe d'aventuriers



20 tuiles Malus



6 de plus pour les parties à 3 et 4 joueurs



6 de plus uniquement pour les parties à 4 joueurs



7 cartes Auberge



16 cartes Mixture



4 plateaux Donjon (1 pour chaque joueur)



10 cartes VIP.



16 cartes Porteur de l'Épée du Destin

111 Figurines de monstres :

- 20 Araignées
- 20 Brous
- 20 Dragons
- 20 Vampires
- 20 Squelettes
- 11 VIPs



8 tuiles Objectif

1 bloc de score



1 plateau Pouvoirs

1 plateau Terra Amata



1 plateau Bureau

~ MISE EN PLACE ~

MISE EN PLACE GÉNÉRALE

Posez le plateau Bureau **A** visible de tous, il vous aidera à suivre vos objectifs ainsi qu'à marquer vos points en fin de partie.

Posez le plateau Terra Amata **B** et le plateau Pouvoirs **C** au centre de la table, à portée de tous les joueurs.

Veillez à laisser de la place de part et d'autre de ces plateaux, vous en aurez besoin pour les réserves de figurines et les défausses des cartes.

Chaque joueur choisit un plateau personnel Donjon **D** et le place devant lui.

A.-LE-PLATEAU BUREAU

Prenez les 4 tuiles Objectif sans * et posez-en 1, en déterminant son côté au hasard, sur chacun des 4 emplacements prévus.



APRÈS QUELQUES PARTIES

Pour des parties plus corsées et surprenantes, vous pourrez essayer d'ajouter des objectifs de gardiens expérimentés, identifiables par leur *.


Mélangez toutes les tuiles et posez-en 1 de chaque couleur, au hasard, sur chacun des emplacements prévus.


Si vous préférez, vous pouvez également vous mettre d'accord sur quels objectifs utiliser pour vos parties.

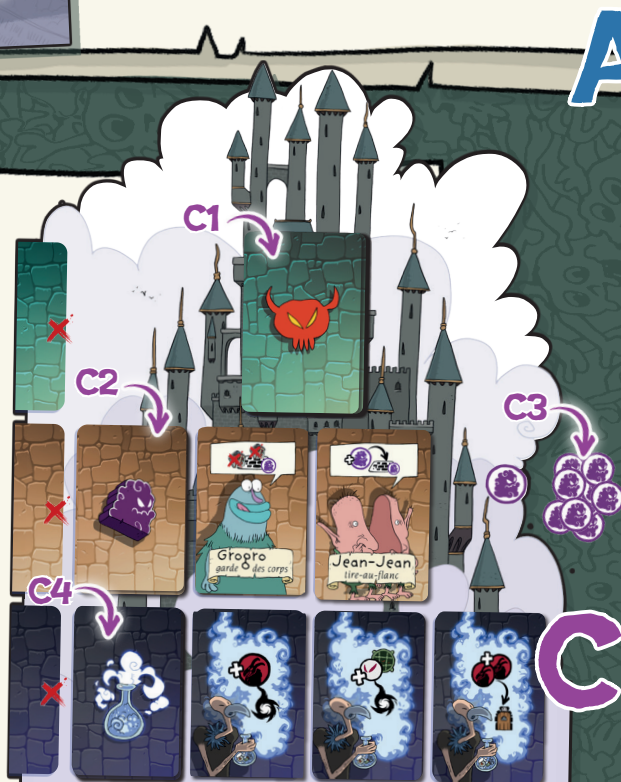
C. LE PLATEAU POUVOIRS

C1. Mélangez les 16 cartes Porteur  et posez-les face cachée sur leur emplacement.

C2. Mélangez les 10 cartes VIP  et posez-les face cachée sur leur emplacement. Révélez ensuite les 2 premières cartes de cette pioche sur les emplacements prévus.

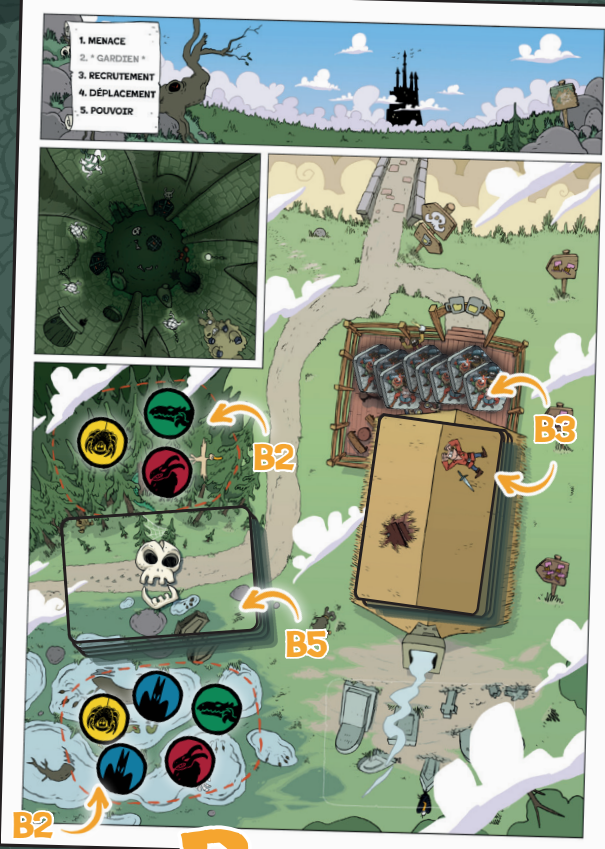
C3. Composez une réserve avec toutes les figurines VIP  à droite des cartes VIPs.

C4. Mélangez les 16 cartes Mixture  et posez-les face cachée sur leur emplacement. Révélez ensuite les 3 premières cartes de cette pioche sur les emplacements prévus.





B. LE PLATEAU TERRA AMATA



B1. Composez la réserve générale des monstres avec les araignées (🕸️), les brous (🐉), les dragons (🐲), les vampires (🧛) et les squelettes (💀), à gauche de ce plateau.

B2. Prenez 2 🕸️, 2 🐉, 2 🐲 et 2 🧛, puis posez au hasard 3 de ces monstres (👁️) dans la forêt, et 5 dans les marais.

B3. Mélangez les 7 cartes Auberge (🏠) et posez-les toutes face cachée sur le toit de l'auberge. Formez une réserve avec toutes les tuiles Groupe d'Aventuriers (👤) et déposez-les sur la terrasse de l'auberge.

B4. Selon le nombre de joueurs, munissez-vous des cartes Menace (💀) indiquées ci-dessous :

- 2 joueurs ou plus : les 12 cartes 2-3-4 joueurs (fond vert)
- 3-4 joueurs : ajoutez les 6 cartes 3-4 joueurs (fond jaune)
- 4 joueurs : ajoutez les 6 cartes 4 joueurs (fond bleu)

A 2 ou 3 joueurs, remettez dans la boîte les cartes non utilisées.

B5. Mélangez les cartes (💀) sélectionnées pour votre partie, formez une pile face cachée et déposez-la sur son emplacement (le chemin, entre la forêt et le marais).

D. LES PLATEAUX DONJON

D1. Dans l'entrée (🏠) de chaque donjon, 4 monstres (👁️) sont représentés (🕸️, 🐉, 🐲, 🧛 ou 🧛). Chaque joueur prend dans la réserve les monstres en question et les pose dans l'entrée de son donjon.

D2. Chaque joueur place 1 groupe d'aventuriers (👤) dans la salle 1 (🏠) de son donjon.

D3. Chaque joueur se munit d'un ensemble de tuiles malus (📜) numérotés de 1 à 5 pour former une réserve à côté de son donjon.

D4. Mélangez les tuiles Gardien (👤) face cachée et distribuez-en 1 à chaque joueur qu'il conserve face cachée dans l'encoche à droite de son donjon.




LES ICÔNES

VOTRE DONJON

Il est composé de :

1 ENTRÉE 



Par défaut, c'est ici qu'arrivent tous vos monstres .


5 COULOIRS 



Essentiellement pour relier vos salles.



5 SALLES 



Numérotées, elles sont cruciales pour utiliser vos pouvoirs ainsi que pour vos points de victoire  en fin de partie.





LES OUBLIETTES

Situées sur le plateau Terra Amata, c'est ici que vous jetez vos monstres  pour utiliser les pouvoirs de vos salles .

C'est aussi une zone de recrutement, comme la forêt ou le marais.



LES MONSTRES

L'icône  désigne toujours le monstre de votre choix. En outre, chaque monstre  possède son icône spécifique :

Les squelettes , les araignées , les brous , les dragons , les vampires  et les VIPs .



DÉPLACEMENT DE MONSTRES

Chaque pas  vous permet de déplacer n'importe quel monstre  de votre donjon d'une case :




- de l'entrée  vers un couloir 
- d'un couloir  vers une salle 
- d'une salle  vers un couloir 

PLACEMENTS ET NOUVEAUX ÉLÉMENTS



Une icône  indique de placer des  ou des  vers ou à partir d'un emplacement. Si un  précède l'icône d'un  ou d'un , cela signifie que vous le(s) gagnez.

- Un placement peut concerner votre entrée  ou les oubliettes . Par exemple :






Prenez 2 monstres  de votre choix dans les oubliettes  et posez-les dans votre entrée .







Prenez 2  dans la réserve générale et posez-les dans votre entrée .

- Ou bien une salle , selon l'indication en bas à droite de son icône. Par exemple :




Prenez un de vos  dans la salle  de votre donjon avec le plus grand numéro et placez-le dans votre .



Prenez 3  de votre entrée  et placez-les dans la salle  où vous venez de placer votre . (cf Les VIPs, page 11)




LES GROUPES D'AVENTURIERS

Ils se déplacent de salle en salle pour vous faire perdre des points de victoire .







NOUVEAU GROUPE D'AVENTURIERS

Prenez 1  de l'auberge. Posez-le dans votre donjon, dans la salle indiquée.



AVANCÉE D'UN GROUPE D'AVENTURIERS

Prenez 1  présent dans la salle de votre donjon avec le plus petit numéro. Avancez-le du nombre de salles indiquées (,  ou .



TÉLÉPORTATION DE MONSTRE

Chaque  vous permet de prendre 1  n'importe où dans votre donjon et de le placer n'importe où dans celui-ci.



SUPPRESSION D'UN GROUPE D'AVENTURIERS


Choisissez n'importe quel  de votre donjon puis renvoyez-le sur la terrasse de l'auberge.

TOUR DE JEU

Le tour de chaque joueur comporte 5 phases, dont 3 sont obligatoires :

- 1 MENACE page 7
- 2 GARDIEN (optionnel) page 8
- 3 RECRUTEMENT page 8
- 4 DEPLACEMENT page 8
- 5 POUVOIR (optionnel) page 9

Le premier joueur effectue ces 5 phases dans l'ordre, puis le prochain joueur dans le sens horaire en fait de même, et ainsi de suite.

Les tours des joueurs s'enchaînent de cette manière jusqu'à ce que la dernière carte Menace  soit révélée lors de la phase 1.

Une fois cette carte révélée, finissez le tour de table jusqu'au joueur à droite du premier joueur, puis passez au comptage des points (page 14) pour désigner le gagnant.



1. MENACE





S'il y a au moins 5 monstres  dans la Forêt ET dans le Marais, passez directement à la phase suivante.

S'il y a moins de 5  monstres dans la Forêt OU dans le Marais, retournez la prochaine carte Menace  puis suivez ces étapes dans l'ordre :






A. Si une icône est présente à gauche, tous les joueurs en subissent l'effet :








Prenez 1  de l'auberge et placez-le dans la salle 1  de votre donjon.




Prenez 1  présent dans votre salle avec le plus petit numéro. Avancez-le du nombre de salles indiquées ( ou ).

Je ne veux pas voir d'aventuriers dans mon bureau !





N'importe quand, si 1  arrive dans votre salle 5 , prenez la tuile  de plus faible valeur dans votre réserve, et posez-la à gauche de votre salle 5 . En fin de partie, chaque tuile  dans votre donjon vous enlèvera autant de points que sa valeur.


B. Prenez dans la réserve les 2  représentés sur la carte et placez-les dans la zone (Forêt ou Marais) qui a moins de 5 .


C. Si 1 icône Menace  est présente sur la carte piochée, retournez la carte face cachée et conservez-la à droite du plateau Terra Amata. Sinon, défaussez-la dans le cimetière.



D. Lorsqu'il y a autant de cartes  à droite du plateau Terra Amata que le nombre de joueurs, retournez la première carte Auberge  et appliquez son effet à tous les joueurs concernés :





au(x) joueur(s) avec le **plus** d'  dans son/leur donjon

au(x) joueur(s) avec le **moins** d'  dans son/leur donjon



OU





E. Chaque fois qu'une carte Auberge  est révélée et son effet appliqué, défaussez-la dans le cimetière ainsi que toutes les cartes Menace  restantes à côté du plateau Terra Amata.

2. GARDIEN

Av début de la partie, votre tuile Gardien est face cachée à côté de votre donjon. Plus tard, lorsque vous aurez réussi à mener 5 monstres dans la salle 5 (le bureau du Gardien), cette tuile sera révélée, vous offrant 3 pouvoirs utilisables lors de cette phase.

➔ Si votre tuile Gardien n'a pas encore été révélée, passez directement à la phase suivante.

Si votre tuile Gardien  a été révélée, vous pouvez utiliser UN de ses trois pouvoirs en procédant ainsi :

- A. Prenez la tuile malus  disponible de plus faible valeur dans votre réserve et posez-la sur le pouvoir dont vous souhaitez profiter.
- B. Appliquez l'effet du pouvoir que vous venez de recouvrir.



Pour plus de détails sur les tuiles Gardien  et leurs effets, rendez-vous à la page 14.



Vous l'avez compris, ces tuiles sur votre plateau vous feront perdre des PV en fin de partie. Comme chaque nouvelle tuile posée fait perdre plus de points que la précédente, réfléchissez bien avant d'utiliser l'un des pouvoirs de votre tuile Gardien.

3. RECRUTEMENT

Un bon donjon a besoin de sang neuf ! Entre la forêt et le marais, vous devriez être servi, mais si cela ne vous suffit pas, vous pourrez toujours déguster quelques vieilles carnes aux oubliettes.


- A partir de L'UNE des 3 zones de recrutement du plateau (Oubliettes, Forêt ou Marais), prenez jusqu'à 2 monstres  du même type (couleur).
- Placez tous les monstres  recrutés :






dans l'entrée de votre donjon

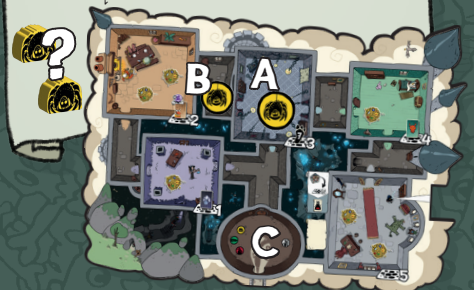
OU




sur n'importe quel emplacement de votre donjon contenant déjà au moins 1  du même type (couleur).



Quoi qu'il en soit, tous les  que vous venez de recruter doivent être placés dans un seul et même lieu.

Exemple : Jo vient de prendre 2 araignées  dans la forêt. Il en a déjà 1 dans la salle 3  de son donjon et dans un couloir. Il peut donc les placer toutes les 2 dans cette salle A, dans le couloir B, ou tout simplement dans son entrée C .



4. DÉPLACEMENT

1. Après avoir fait votre recrutement, comptez à présent dans votre donjon tous les monstres  du type que vous venez de recruter.


2. Vous obtenez 1 pas  par  de ce type présent dans l'intégralité de votre donjon.

3. Chaque  permet de déplacer n'importe quel  de votre donjon d'une case :

- de l'entrée  vers un couloir 
- d'un couloir  vers une salle 
- d'une salle  vers un couloir 

4. Utilisez ces  en les répartissant librement entre les  de votre donjon puis passez à la phase suivante.



N'OUBLIEZ PAS !


• Vos déplacements peuvent être répartis entre tous les  de votre donjon, pas seulement ceux du type (couleur) que vous venez de prendre lors de la phase 3. Recrutement.

• Seuls vos  peuvent être déplacés avec vos  ; jamais des groupes d'aventuriers .

5. POUVOIR

Vous avez la chance d'être épaulé par de puissants alliés dans les 4 premières salles de votre donjon. Ne les négligez pas !

Après avoir déplacé vos , vous pouvez en envoyer 1, et 1 seul, avec oubliettes  pour activer le pouvoir de la salle dans laquelle vous l'avez pris.








Les salles  1 à 4 de votre donjon offrent toutes un pouvoir différent, ils sont décrits dans les pages 10 à 13.







LE CONSEIL DU GARDIEN

Se séparer d'une malheureuse créature peut sembler cruel, ou même cher payé. Lorsque l'on débute, on rechigne à en passer par là. Mais croyez-en mon expérience, la plupart du temps, le bénéfice que vous en tirerez vaudra largement ce sacrifice !











UN EXEMPLE DE TOUR











1. Menace : il y a moins de 5  dans le marais, Audrey commence donc par retourner une carte Menace . En suivant les instructions de cette carte, chaque joueur prend 1  de l'auberge et le place dans la salle 1  de son donjon. On ajoute 1  et 1  dans le marais. La carte ne comporte pas de  sur sa droite, elle est donc défaussée au cimetière.

2. Gardien : lors d'un tour précédent, Audrey est parvenue à mener 5  en salle 5 , les pouvoirs de sa tuile Gardien sont donc désormais disponibles. Elle utilise le 2ème emplacement de sa tuile Gardien en posant 1 tuile Malus  dessus, ce qui lui permet de supprimer 2  de son donjon (cf. page 14).

3. Recrutement : Audrey décide à présent de prendre 2  dans la forêt. Comme elle en a déjà 1 en salle 3  ainsi que dans 2 couloirs , elle pourrait les mettre dans l'un de ces lieux plutôt que dans son entrée . Elle choisit de les placer en .



4. Déplacement : Audrey a au total 5  dans son donjon et gagne ainsi 5 pas . Elle amène son  et son  de l'entrée vers le premier couloir, puis son  vers la salle 1. Il lui reste donc 2  qu'elle utilise pour déplacer 1  de la salle 3  à la  en passant par le  qui les relie.

5. Pouvoir : elle peut à présent utiliser le pouvoir d'une salle  dans laquelle elle a un  en l'envoyant avec oubliettes . Elle choisit le  en , et l'envoie avec . Parmi les cartes VIP disponibles, elle choisit Kadmion (cf. page 11) qui lui permet de poser 1 VIP  n'importe où, accompagné d'un  de son choix, pris avec . Elle les pose tous les 2 en , ce qui termine son tour.



DROIT À L'ESSENTIEL ?

Hormis le comptage des points, vous savez désormais tout ce qu'il faut savoir pour pouvoir commencer à jouer.

Dans les pages 10 à 14, vous trouverez les effets des pouvoirs de chaque salle, ainsi que le descriptif de chacune des cartes que vous pourrez y trouver. Vous n'avez pas besoin de les lire en détail pour vous lancer dans la gestion de votre donjon et pouvez vous y reporter uniquement lorsque vous commencerez à utiliser le pouvoir d'une salle. Vous pouvez donc vous rendre directement à la page 14 si vous voulez vous lancer maintenant.

Évidemment, si ça vous fait plaisir de vous coltiner toutes les règles en entier avant de commencer, n'hésitez surtout pas à poursuivre votre lecture !

LE LABORATOIRE D'HOROUS



LES MIXTURES

Un bon nécromant a toujours sous la main de quoi jouer avec la vie et la mort.

Les mixtures d'Horous ont toutes 1 ou 2 effets bénéfiques pour le joueur qui les utilise.

Choisissez l'une des 3 mixtures visibles, appliquez son ou ses effets, défaussez-la, et révélez une nouvelle mixture pour la remplacer.

Si l'n'y a plus assez de cartes Mixtures pour renouveler l'offre, mélangez sa défausse pour reconstituer la pioche.



Prenez les 2 monstres indiqués dans la réserve générale et placez-les dans l'entrée de votre donjon.



Prenez le monstre indiqué dans la réserve générale et placez-le n'importe où dans votre donjon.



Prenez 1 squelette et 1 autre monstre de votre choix dans la réserve générale et placez-les dans l'entrée de votre donjon.



Prenez 1 monstre de votre choix dans les oubliettes et placez-le n'importe où dans votre donjon.



Prenez 2 monstres de votre choix dans les oubliettes et placez-les dans l'entrée de votre donjon.



Prenez 2 squelettes dans la réserve générale et placez-les CHACUN n'importe où dans votre donjon.



Prenez 1 monstre de votre choix dans les oubliettes et placez-le dans l'entrée de votre donjon.

ET
Supprimez 1 groupe d'aventuriers de n'importe quelle salle de votre donjon.



Prenez 1 squelette dans la réserve générale et placez-le n'importe où dans votre donjon.

ET
Supprimez 1 groupe d'aventuriers de n'importe quelle salle de votre donjon.



Gagnez 4 pour déplacer vos monstres dans votre donjon.

ET
Supprimez 1 groupe d'aventuriers de n'importe quelle salle de votre donjon.



Prenez 1 monstre de votre choix dans votre donjon et placez-le n'importe où dans ce dernier.

ET
Supprimez 1 groupe d'aventuriers de n'importe quelle salle de votre donjon.



LE RÉFECTOIRE DE MARVIN



LES VIPs (vraiment importants personnages)

Quand il faut faire appel à un spécialiste pour une mission bien précise, Marvin est toujours là pour nous dire qui envoyer.



1. Prenez 1 figurine  du plateau Pouvoirs et placez-la dans votre donjon, dans la salle  de votre choix.

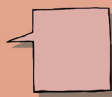
2. Prenez une carte VIP face visible du plateau Pouvoirs et bénéficiez de son effet. Défaussez ensuite cette carte et révélez-en une nouvelle pour la remplacer.

ATTENTION : S'il n'y a plus assez de cartes VIP pour renouveler l'offre, faites avec ce qu'il reste, les VIPs sont en nombre limité.

Tous les VIPs ont des effets positifs qui ne concernent que vous. Certains ont en plus des effets négatifs pour tous les autres joueurs. La couleur de la bulle dans laquelle les effets sont inscrits indique à qui ils s'appliquent :









Cet effet s'applique à vous uniquement.



Cet effet s'applique à tous les autres joueurs.




Vous : Prenez 1  dans la réserve générale et posez-le dans la  où vous venez de placer votre .

Tous les autres joueurs : Prenez 1  dans votre  avec le plus petit numéro et avancez-le de 3 .






Vous : Prenez n'importe quel  des  et posez-le dans la  où vous venez de placer votre .



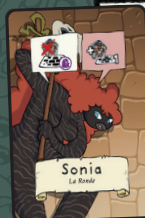
Vous : Prenez jusqu'à 3  de votre entrée et placez-les dans la salle  où vous venez de placer votre .



Vous : Prenez jusqu'à 2  n'importe où dans votre donjon et placez-les dans la salle  où vous venez de placer votre .






Vous : Supprimez 2  dans la salle  où vous venez de placer votre .






Vous : Supprimez 1  dans la salle  où vous venez de placer votre .

Tous les autres joueurs : Prenez 1  de l'auberge et placez-le dans la salle 1  de votre donjon.



Vous : Prenez 2  dans la réserve générale et placez-les dans la salle  où vous venez de placer votre .






Vous : Prenez 1  dans la réserve générale et posez-le dans la  où vous venez de placer votre .

ET

Supprimez 1  dans la salle  où vous venez de placer votre .



Vous : Prenez 1  supplémentaire dans la réserve générale et placez-le dans la salle  où vous venez de placer votre .



Vous : Prenez jusqu'à 3  dans la salle  où vous venez de placer votre  et placez-les chacun n'importe où dans votre donjon.

LA SALLE DES BOULES DE CRISTAUX D'ALCIBIADE



ALLÉES ET VENUES

Scrutant ses orbes et son oeil de géant, le gnomoniste du donjon possède tout le nécessaire pour déplacer des foules de monstres.

Obtenez 7 pas . Ceux-ci sont utilisables exactement comme dans la phase 4. Déplacement (page 8). Vous pouvez donc les répartir librement entre tous les de votre donjon.



LA CHAMBRE D'HERBERT



LES PORTEURS DE L'ÉPÉE DU DESTIN

La boucle de ceinture de l'épée du destin portée par Herbert permet d'appeler d'anciens porteurs à la rescousse ! Ce sont tous de puissants guerriers... ou presque.

Piochez la première carte de la pioche Porteur de l'Épée du Destin pour découvrir lequel vous vient en aide, puis appliquez ses effets. Défaussez ensuite la carte piochée. S'il n'y a plus de cartes dans cette pioche, mélangez sa défausse pour créer une nouvelle pioche.

Tous les porteurs vous permettent de supprimer 1 à 3 de votre donjon. Ils ont parfois également d'autres effets qui ne concernent que vous. Certains ont aussi des effets pour tous les autres joueurs. La couleur de la bulle dans laquelle les effets sont inscrits indique à qui ils s'appliquent :

Cet effet s'applique à vous uniquement

Cet effet s'applique à tous les autres joueurs



Vous : Supprimez 3 de n'importe quelle(s) salle(s) de votre donjon.

ET

Envoyez n'importe quel de votre donjon aux .



Vous : Supprimez 3 de n'importe quelle(s) salle(s) de votre donjon.

Tous les autres joueurs : Prenez 1 de la réserve générale et placez-le n'importe où dans votre donjon.



Vous : Supprimez 2 de n'importe quelle(s) salle(s) de votre donjon.

ET

Déplacez n'importe quel de votre donjon vers n'importe quel emplacement.

Tous les autres joueurs : Déplacez n'importe quel de votre donjon vers n'importe quel emplacement.



Vous : Supprimez 1 de n'importe quelle de votre donjon.

ET

Déplacez n'importe quel de votre donjon vers n'importe quel emplacement.

Tous les autres joueurs : Prenez 1 de l'auberge et placez-le dans la salle 1 de votre donjon.





Vous : Supprimez 2 de n'importe quelle(s) salle(s) de votre donjon.

ET

Prenez un de vos présent dans votre avec le plus grand numéro et placez-le dans votre

Tous les autres joueurs : Prenez 1 de l'auberge et placez-le dans la salle 1 de votre donjon.



Vous : Supprimez 3 de n'importe quelle(s) salle(s) de votre donjon.

ET

Prenez un de vos présent dans votre avec le plus grand numéro et placez-le dans votre



Vous : Supprimez 3 de n'importe quelle(s) salle(s) de votre donjon.

Tous les autres joueurs : Supprimez 1 de n'importe quelle salle de votre donjon.



Vous : Supprimez 2 de n'importe quelle(s) salle(s) de votre donjon.



Vous : Supprimez 2 de n'importe quelle(s) salle(s) de votre donjon.

ET

Prenez 1 de la réserve générale et placez-le n'importe où dans votre donjon.

Tous les autres joueurs : Prenez 1 de la réserve générale et placez-le n'importe où dans votre donjon.



Vous : Supprimez 2 de n'importe quelle(s) salle(s) de votre donjon.

ET

Prenez n'importe quel de la réserve générale et placez-le n'importe où dans votre donjon.

Tous les autres joueurs : Prenez n'importe quel de la réserve générale et placez-le n'importe où dans votre donjon.



Vous : Supprimez 2 de n'importe quelle(s) salle(s) de votre donjon.

ET

Prenez un de vos de la salle avec le plus grand numéro et placez-le dans votre

Tous les autres joueurs : Prenez un de vos de la salle avec le plus grand numéro et placez-le dans votre



Vous : Supprimez 1 de n'importe quelle de votre donjon.

ET

Prenez 1 de la réserve générale et placez-le n'importe où dans votre donjon.

Tous les autres joueurs : Prenez 1 dans votre salle avec le plus petit numéro et avancez-le d'1 salle .



Vous : Supprimez 1 de n'importe quelle de votre donjon.

Tous les autres joueurs : Envoyez n'importe quel de votre donjon aux



Vous : Supprimez 2 de n'importe quelle(s) salle(s) de votre donjon.

ET

Gagnez 3 pour vos .

Tous les autres joueurs : Gagnez 3 pour vos .



Vous : Supprimez 1 de n'importe quelle de votre donjon.

Tous les autres joueurs : Prenez 1 dans votre salle avec le plus petit numéro et avancez-le de 3 salles.





Vous : Supprimez 1 de n'importe quelle de votre donjon.


ET

Prenez n'importe quel de la réserve générale et placez-le n'importe où dans votre donjon.

LE BUREAU DU GARDIEN

Des monstres plein le bureau, ça met toujours le Gardien de bonne humeur !



Dès que vous parvenez à avoir 5  dans le bureau du Gardien (salle 5), retournez la tuile  à droite de cette salle pour découvrir ses 3 pouvoirs. Désormais, lors de chacune de vos phases 2. Gardien, vous pouvez utiliser l'un des 3 pouvoirs disponibles sur cette tuile en procédant ainsi :

A. Prenez la tuile malus  de plus faible valeur dans votre réserve et posez-la sur le pouvoir dont vous souhaitez profiter (en fin de partie, vous perdrez autant de points de victoire que sa valeur).


B. Appliquez l'effet du pouvoir que vous venez de recouvrir.

ATTENTION : un pouvoir n'est donc disponible que s'il n'est recouvert par aucune tuile .






Exemple : Caro a déjà utilisé un pouvoir du Gardien lors d'un tour précédent en posant sa tuile  dessus. Ce tour-ci, elle souhaite utiliser le pouvoir de droite et y pose donc son  pour pouvoir l'utiliser.



Prenez jusqu'à 3  déjà présents dans votre donjon, et placez-les chacun n'importe où dans ce dernier.



Prenez 1  de votre choix et 1  de la réserve. Placez-les tous les 2 en salle 3 .



Obtenez 5  à répartir entre vos  pour les déplacer.




Prenez 1  de votre choix dans les . Placez-le sur l'emplacement de votre choix.






Prenez 2  de votre choix dans les . Placez-les tous les 2 dans votre .





Supprimez 2  de n'importe quelle(s) salle(s) de votre donjon.

FIN DE LA PARTIE





Lorsque la dernière carte Menace  est piochée, finissez le tour de table (jusqu'au joueur à droite de celui qui a le jeton Premier Joueur) puis passez au comptage final.

Si vous avez besoin de nouvelles cartes  pour terminer ce dernier tour, récupérez les cartes  du cimetière et mélangez-les de manière à former une nouvelle pioche  que vous placez sur son emplacement.

Exemple : Tom pioche la dernière carte Menace  au début de son tour, déclenchant la fin de partie. On récupère donc toutes les cartes  du cimetière, on les mélange pour reconstituer une pioche et on continue de jouer jusqu'à finir le tour de Caro, assise à droite de Jo (qui avait débuté la partie). Ensuite, il sera temps de compter les points.

COMPTAGE DES POINTS

Munissez-vous à présent du calepin pour noter les points de victoire  de chaque joueur :

- Marquez les points correspondants aux 4 tuiles Objectif utilisées lors de votre partie. Si vous avez un doute, elles sont toutes détaillées ci-contre.
- Marquez 7 points par salle dans laquelle vous avez au moins 4  de types (couleurs) différentes.
- Perdez autant de PV que la somme des  dans votre donjon (à gauche de votre salle 5  et sur votre tuile Gardien).
- Enfin, pour chaque  présent dans votre donjon, perdez autant de PV que le numéro de la salle où il se trouve.

Le joueur avec le plus de  l'emporte ! Il est le plus digne de succéder au Gardien (Même si au final, il est loin d'être évident que ce dernier ne soit réellement prêt à céder sa place...).

En cas d'égalité, personne ne mérite l'attention du Gardien... il est temps de faire une autre partie !

LES OBJECTIFS



Dans chaque salle, 4 PV si au moins 1 araignée et 1 brou.



Dans chaque salle, 4 PV si au moins 1 araignée et 1 dragon.



Dans chaque salle :
- 1 seul brou = 2 PV
- Au moins 2 brous = 5 PV



Dans chaque salle, 4 PV si au moins 2 brous.



Dans chaque salle, 4 PV si au moins 1 araignée et 1 vampire.



Dans chaque salle, 4 PV si au moins 1 araignée et 1 squelette.



Si au moins 1 brou dans :
- 4 salles = 13 PV
- 5 salles = 20 PV



Dans l'ensemble des salles :
- 3 brous = 5 PV
- 6 brous = 13 PV
- 9 brous = 24 PV



15 PV si au moins 6 vampires dans l'ensemble des salles.



Au moins 1 dans :
- 1 couloir = 2 PV
- 2 couloirs = 6 PV
- 3 couloirs = 12 PV
- 4 couloirs = 20 PV
- 5 couloirs = 30 PV



3 PV par sur 1.



Par salle avec des sur tous les :
- 0 salle = -12 PV
- 1 salle = -5 PV
- 2 salles = 0 PV
- 3 salles = 7 PV
- 4 salles = 15 PV

Les dragons adorent les tas d'or et ne les partagent pas :
- 1 seul par



Par salle avec des sur tous les :
- 1 salle = 1 PV
- 2 salles = 6 PV
- 3 salles = 15 PV
- 4 salles = 24 PV



12 PV pour le(s) joueur(s) avec le plus de vampires dans l'ensemble des salles.



Dans chaque couloir, 4 PV si au moins 1 vampire.



Par salle avec :
- 1 sur 1 = 2 PV
- 1 sur les 2 = 8 PV

EXEMPLE DE COMPTAGE

















En fin de partie, avec les objectifs ci-contre et ces monstres dans son donjon, Audrey marque un total de 39 PV, soit :

- 6 points pour les 2 salles (4 et 5) qui ont des sur tous les tas d'or.
- 4 points pour les salles avec 1 seul brou (2 et 4), et 10 points pour les 2 salles avec au moins 2 brous (1 et 5).
- 0 points pour les vampires : il y en a bien 6 dans son donjon, mais ils ne sont malheureusement pas tous dans des salles (4 seulement).
- 12 points pour ses 3 couples de araignée et vampire en (2, 3 et 4).
- 21 points pour ses 3 groupes de 4 différents en (2, 3 et 4).
- -6 points pour les 3 jetons (-1, -2 et -3) présents dans son donjon.
- -8 points pour ses présents en (1, 2 et 5).



~ RÉSUMÉ DU TOUR ~

Le tour de chaque joueur comporte 5 phases :

- 1 **MENACE** : s'il y a moins de 5  dans la forêt ou le marais, piochez une carte  et résolvez tous ses effets..... page 7
- 2 **GARDIEN** (optionnel) : posez 1  sur votre tuile Gardien  (si révélée) pour activer l'un de ses 3 pouvoirs..... pages 8 et 14
- 3 **RECRUTEMENT** : dans les oubliettes, la forêt ou le marais, prenez jusqu'à 2  du même type.
Posez-les dans votre  ou dans n'importe quel  ou  avec au moins 1  du type recruté..... page 8
- 4 **DEPLACEMENT** : 1  par  du type recruté, à répartir librement entre tous ses ..... page 8
- 5 **POUVOIR** (optionnel) : envoyez 1 de vos  avec  pour activer le pouvoir de sa salle  (sauf )..... pages 9 et 10 à 13

~ ICONOGRAPHIE ~

L'ENTRÉE



LES SALLES



LES COULOIRS



LES MONSTRES

Au choix, ou alors :

-  : araignée
-  : brou
-  : dragon
-  : vampire
-  : squelette
-  : VIP

AVANCÉE D'UN GROUPE D'AVENTURIERS



GROUPE D'AVENTURIERS






NOUVEAU GROUPE D'AVENTURIERS






SUPPRESSION D'UN GROUPE D'AVENTURIERS



Dès qu'un  est déplacé dans votre , prenez une tuile  à côté de votre donjon, et posez-la sur l'emplacement prévu.



LES OUBLIETTES

Vous pouvez y jeter vos  pour utiliser les pouvoirs de vos salles . C'est également une zone de recrutement de .





PLACEMENTS

Indique de placer des  ou des  vers ou à partir d'un emplacement.





DÉPLACEMENT DE MONSTRES

Chaque pas  permet de déplacer un  d'une case, c'est-à-dire :

- de l'entrée  vers un couloir 
- d'un couloir  vers une salle 
- d'une salle  vers un couloir 






TÉLÉPORTATION DE MONSTRE

Chaque  vous permet de prendre 1  n'importe où dans votre donjon pour le placer n'importe où dans celui-ci.



NOUVEAUX ÉLÉMENTS

Si un  précède l'icône d'un  ou d'un , gagnez cet élément.