

Dungeons

Règles détaillées VF

Sources : Feuillet de règle de la boîte de base, complété par les informations et questions de règles sur la [mailing list Dungeons](#)

En des temps mythiques...

Dans Dungeons, vous prenez le rôle d'un grand Héros cherchant à démontrer qu'il est le plus illustre des Héros en s'aventurant dans les sombres corridors de la Tombe du Seigneur Liche et prouver ainsi sa valeur. C'est en ces lieux que les faits de légendes les plus renommés ont été réalisés, où les dieux décrètent leurs Quêtes afin de tester les Héros les plus renommés. Pour triompher de vos rivaux, vous aurez besoin d'explorer le labyrinthe de couloirs, vaincre des monstres haineux, surpasser des pièges vicieux, et être le premier à compléter toute ses Quêtes. Mais attention, les dieux sont inconstants, et pour tester encore plus leurs Héros, ils n'hésitent pas à les gratifier aussi bien de Fléaux que de Faveurs.

But du jeu

Pour gagner, il faut soit être le premier Héros à réussir 3 Quêtes, soit être le dernier Héros en vie. Si un Héros subit autant de blessures que son score de vie, il est éliminé de la partie et toutes ses cartes sont défaussées.

Matériel nécessaire

En plus d'un jeu de Dungeons, vous aurez besoin de 2 dés à six faces, de quoi noter les scores de Gloire et de Périls (des jetons sont parfait pour ça) et des pions pour représenter les Héros dans le donjon.

Mise en place

1- Séparez les cartes en 4 piles en fonction de leur dos : Héros (Hero), Plan (Map), Quête (Quest) et Aventure (Adventure). Mélangez les quatre paquets séparément.

2- Chaque joueur lance un dé. Celui qui obtient le résultat le plus élevé est le joueur 1.

3- Chaque joueur, en commençant par le joueur 1, pioche 5 cartes Aventure, 3 cartes Quête et 1 carte Héros. Mettez le Héros et les 3 Quêtes devant vous face visible afin d'obtenir votre Inventaire de départ. Les cartes Aventure forment votre main et doivent rester cachées.

4- Placez la carte Plan nommé « Entrance Chamber » au centre de la table. Remélangez le reste des Plans et mettez le paquet de côté. Chacun met ensuite son pion sur l'Entrance Chamber et gagne le nombre de Périls (chiffre rouge) et de Gloire (chiffre vert) indiqués sur le Plan. Le joueur 1 peut alors commencer son tour.

Le tour de jeu

Chaque tour est divisé en 5 phases qui doivent être exécutées dans cet ordre : Remise à zéro (Reset), Défausse/Pioche (Discard/Draw), Rencontre (Encounter), Construction du donjon (Build donjon) et Mouvement (Move). Une fois la phase de Mouvement terminée, c'est au joueur à sa gauche de jouer.

Remise à zéro

Au début du tour de chaque joueur, toutes les capacités des cartes sont "remises à zéro". Cela signifie que les cartes utilisables une seule fois par tour (indiqué par "Once per Turn" sur la carte) peuvent à nouveau être utilisées. De même, tous les Obstacles sur le plan du donjon sont remis à zéro (les portes qui ont été ouvertes sont à nouveau fermées, les pièges sont réarmés et ainsi de suite).

Défausse et Pioche

Si vous avez des cartes en main, vous devez vous en défausser d'une de votre choix. Vous pouvez défausser un Trésor ou une Quête non achevée de votre Inventaire à la place. Si vous n'avez pas de carte en main, vous n'avez pas à vous défausser.

Une fois que vous vous êtes défaussé, piochez autant de cartes Aventure que nécessaire pour vous refaire une main de 5 cartes. Si la pioche est vide, remélangez la pile de défausse et utilisez-la comme nouvelle pioche.

Rencontre

C'est durant cette phase que vous pouvez jouer des cartes Rencontres (Encounters) et/ou Fléaux (Banes) sur vos adversaires. Il vous est possible aussi de jouer des Faveurs (Boons), mais n'oubliez pas que vous ne pouvez ces cartes que durant votre tour (excepté les cartes de Réponse).

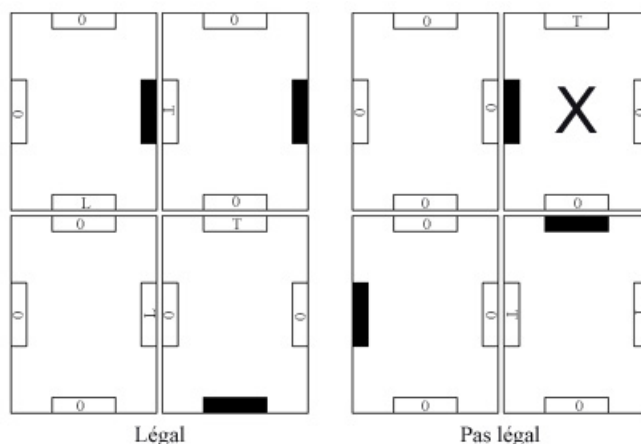
Pour jouer une Rencontre ou un Fléau, vous devez dépenser les points de Périls du Héros affecté par la ou les cartes jouées. Si vous jouez un Fléau qui n'a pas de cible particulière, vous pouvez dépenser les Périls de n'importe quel joueur, à l'exception des vôtres.

Résolvez les effets des Fléaux au moment où vous les jouez, puis passez aux Rencontres. Notez que les Rencontres sont toujours résolues en dernier durant cette phase. Vous ne pouvez donc pas jouer de nouvelles Rencontres après. Dans tout les cas, chaque Rencontre est résolu par un seul round de combat. Les éventuels Périls et Gloires gagnés sont rajoutés aux pools du Héros en question à la fin de la phase.

Construction du donjon

Note : Cette phase est ignorée si vous jouez avec les règles de plan de tournoi ou si la pile de cartes Plan est vide.

Cette phase est assez simple. Piochez une carte Plan et placez-la en position horizontale de façon à la connecter au reste du donjon. Vous avez le droit de tourner la carte de 180° si vous le désirez. Il est interdit de poser un Plan de façon à créer une zone isolée (stranded), c'est-à-dire qu'il n'y a aucun passage la reliant aux autres Plans du donjon :



Vous noterez qu'il est tout à fait possible qu'une porte ou un couloir donne sur un mur. Dans ce cas, le couloir sera un cul de sac et la porte, une fausse porte infranchissable.

Mouvement

Chaque Héros possède des points de Mouvement qu'il peut dépenser pour se déplacer de carte Plan en carte Plan. Chaque déplacement vers un Plan coûte 1 point de mouvement. Il n'est évidemment pas possible de traverser les murs où d'aller vers un emplacement qui ne contient pas de Plan.

Chaque fois qu'un Héros pénètre dans un nouvel espace (space) durant son tour, il gagne le montant de Périls et de Gloires indiqué sur le Plan en question. Ces gains sont immédiats et la Gloire ainsi obtenue peut être utilisée de suite pour payer des Trésors et/ou des Faveurs. Cela signifie aussi que l'on peut jouer des Trésors et des Faveurs à n'importe quel moment durant la phase de mouvement. N'oubliez pas que les Héros sont limités dans le nombre de cartes Faveurs et Trésors qu'ils peuvent avoir dans leur Inventaire, comme indiqué sur leur carte.

Notez que si un Héros entre dans un espace où il a déjà été durant ce tour (par exemple, s'il tourne en rond ou s'il revient sur ses pas), il ne gagne pas de points de Gloires et de Périls pour ces visites successives. Dit autrement, un espace ne génère des points de Périls et de Gloire que lorsque l'on y va pour la première fois lors de ce tour.

Par ailleurs, de nombreux espaces (comme indiqué sur les cartes plan) possèdent des effets sur ceux qui pénètrent à l'intérieur. S'il s'agit d'un effet continu (comme le +1 en Mêlée de *Barracks*), tout les Héros qui s'y trouvent sont affectés tant qu'ils restent dans cet espace. Dans les autres cas, il s'agit d'effets qui s'activent dès que le Héros pénètre dans cet espace **durant son tour**. L'effet doit donc être résolu avant tout autre chose.

Dans le cas où un Héros se trouve dans le même espace que le vôtre, vous pouvez aussi dépenser un point de Mouvement pour le défier en duel. Voyez le chapitre Combat pour plus de détails.

Enfin, si votre héros ne se déplace pas durant son tour, il gagne quand même le nombre de Périls indiqué sur le Plan où il se trouve. Il ne gagne cependant pas de Gloire.

Le combat

Il y a un combat lorsque le Héros doit surmonter un Obstacle, affronter une Rencontre mais aussi s'il a été défié en duel par un autre Héros.

Les Rencontres

La carte de Rencontre indique le type de combat : Mêlée, Magie ou Mouvement. Chaque carte de Rencontre a le type indiqué dessus. Si une Rencontre a plusieurs types d'attaque, celui qui la contrôle choisit l'attaque utilisée. Si le Héros porte deux armes ou plus, il doit indiquer quelle est l'arme qu'il utilise.

Le combat est résolu en lançant un dé pour chaque camp et en y ajoutant la valeur de la caractéristique appropriée (Mêlée pour un combat de type Mêlée, Magie pour un combat de type Magie et ainsi de suite). Celui qui obtient le total le plus élevé réussit son attaque. S'il y a une égalité, personne n'a réussi son attaque. Une attaque réussit cause 1 blessure à son adversaire, sauf si le contraire est indiqué.

Chaque Rencontre ne fait pas plus d'un round de combat à chaque tour d'un joueur (cela inclus aussi les monstres et pièges provenant de Quêtes ou de Plans). Si une rencontre est vaincue (elle a un nombre de blessures supérieur ou égal à ses points de Vie), elle est défaussée. Si elle n'est pas vaincue, elle retourne dans la main du joueur qui l'a joué.

Certaines Rencontres ont plusieurs points de vie. Dans ce cas, si elles sont simplement blessées est pas vaincues, au lieu de les remettre dans la main, on les pose dans l'Inventaire avec un jeton par blessure reçue. Ces Rencontres blessées sont toujours considérées comme faisant partie de la main et non pas de l'Inventaire.

Les Menaces

Les Pièges (Traps) ont une valeur de Menace (Threat), indiqué par #+ (où # est un chiffre). Le piège est vaincu en obtenant un total supérieur ou égal à la valeur de Menace en lançant un dé et en y ajoutant la caractéristique indiquée sur la carte (Mêlée, Magie, Mouvement ou niveau). Ce n'est pas un jet d'opposition comme les combats.

Si le piège est vaincu, vous obtenez les récompenses indiquées sur la carte. En cas d'échec, le Héros subit les effets indiqués sur la carte. Notez que dans les deux cas, la carte Piège est défaussée (contrairement aux Monstres).

Les Défis

Les Défi se font entre 2 Héros et se résolvent comme les rencontres avec un monstre. L'attaquant choisit la caractéristique utilisée pour le duel, mais il ne peut s'agir que de Mêlée ou Magie.

Un Défi ne dure qu'un seul round de combat, mais un Héros ne peut faire qu'un seul Défi durant son tour.

Les récompenses

Pour chaque blessure qu'un Héros inflige (que ce soit à un Monstre ou un autre Héros), il gagne un point de Gloire à la fin de ce combat. Cela ne s'applique pas aux Monstres des Quêtes.

Pour chaque blessure qu'une Rencontre (Monstre ou Piège) que vous avez joué inflige une blessure, un Héros de votre choix (à l'exception du vôtre) gagne 1 point de Péril à la fin de cette phase de Rencontre.

Les Quêtes

Vous commencez avec 3 Quêtes en jeu, face visible. Chaque Quête a des conditions différentes pour être résolues, comme indiquées sur la carte. A moins que le contraire ne soit indiqué, vous pouvez résoudre une Quête durant votre phase de Mouvement si vous vous trouvez dans la salle indiquée par la Quête. Si vous avez à tuer un monstre, ce dernier ne fera qu'un seul round de combat par tour, comme tout les autres monstres.

S'il s'agit d'une Quête où il faut faire une action précise pour la résoudre (combattre un monstre, dépenser de la Gloire,...) et que vous vous trouvez dans la salle en question, vous n'êtes pas obligés de faire cette action. Par contre, si la Quête demande juste d'aller dans une certaine salle pour la résoudre, elle est résolue dès que vous rentrez dans cette salle.

C'est très important, car votre tour prend fin dès que vous résolvez une Quête. Assurez vous donc que vous avez joué toutes les cartes que vous désirez avant de la faire. Résoudre une Quête vous permet cependant de gagner un niveau, et d'autres bénéfices indiqués sur la carte, et ainsi d'augmenter vos caractéristiques. Ces changements sont immédiats.

N'oubliez pas de retourner les cartes Quête correspondant à celles que vous avez résolues. En effet, elles ne sont plus considérées comme étant en jeu. Dès que vous accomplissez votre 3e Quête, vous gagnez la partie.

Les Obstacles

Il y a trois types d'Obstacles dans le jeu : les Portes (Doors), les Murs (Walls) et les Fosses (Pits). Chaque Obstacle peut gêner les déplacements des Héros et possèdent donc une valeur de Menace, comme les Pièges, contre le Mouvement.

Pour passer l'Obstacle, le Héros doit obtenir battre la valeur de Menace. S'il obtient un échec, il subit les effets suivants en fonction de l'Obstacle :

- Les **Mur** sont représentés par des rectangles noirs sur les Plans (ou par un mur sur les Passages). Il n'est pas possible de traverser un Mur sans utiliser de cartes comme *Budge* ou *Teleport*.
- Les **Portes verrouillées** (Locked Doors) sont indiquées par des rectangles blancs avec un L suivi d'une valeur de Menace dedans. Un échec se traduit par la perte d'un point de Mouvement et l'impossibilité de franchir la porte. Rien n'empêche de réessayer d'ouvrir la porte durant le même tour. Une fois ouverte, elle compte comme une Porte Ouverte jusqu'à la fin du tour.
- Les **Portes ouvertes** (Open Doors) sont des rectangles blancs avec un 0 dedans. Elles ne gênent en rien les mouvements.
- Les **Portes piégées** (Trapped Doors) ressemblent à des Portes Verrouillées, si ce n'est qu'il y a un T au lieu du L. Un échec signifie que la porte a été ouverte, mais que le Héros a subi en plus une blessure.
- Les **Fosses** (Pits) sont des carrés noirs au centre du Plan avec un Pit marqué dedans, suivant d'une valeur de Menace. Un échec signifie que le héros est tombé dedans, ce qui provoque le gain d'une blessure et la fin immédiate du tour du Héros. Notez que les Fosses sont des "effets d'espaces" et ne se déclenchent donc que si l'on pénètre dans l'espace durant son propre tour.

N'oubliez pas que les Obstacles sont remis à zéro au début de chacun des tours (durant la phase de Remise à zéro) et que le type de Porte est celui indiqué sur l'espace où se trouve le Héros, pas celui de l'espace où il va. Ainsi, une porte peut être piégée dans un sens mais pas dans l'autre. Les seules exceptions sont qu'une porte menant sur un Mur ne peut être ouverte et qu'une porte dans un Couloir fonctionne dans les deux sens.

Définitions

Règle d'Or : Si une carte rentre en conflit avec les règles, le texte de la carte a toujours raison.

Active player (Joueur actif) : le joueur dont c'est le tour.

Anytime (A tout moment) : Une carte qui peut être jouée n'importe quand et qui fonctionne comme un Temporaire.

Controlling player (Joueur contrôleur) : le joueur qui contrôle la dite carte en jeu.

Inventory (Inventaire) : les cartes qui sont en face de vous, face visible, et où vous mettez en jeu vos cartes.

Glory (Gloire) : ressource dépensée à l'avantage de votre Héros pour obtenir Faveurs et Trésors.

Life (Vie) : le nombre de blessure qu'un Héros ou un Monstre peut subir avant de mourir. Si c'est le cas, le Héros ou Monstre est défaussé (de même que tout son Inventaire et sa main pour un Héros).

Occupied space (espace occupé) : un Plan avec un Héros dessus.

Peril (Péril) : ressource dépensée en défaveur d'un Héros pour lui faire subir Fléaux et Rencontres.

Permanent (Permanent) : une carte qui reste en jeu jusqu'à la fin de la partie ou qu'elle soit défaussée de force.

Position (Position) : l'endroit où se trouve un Héros sur le plateau de jeu.

Recover (Récupérer) : chaque Héros a 6 points de Vie et récupérer une Vie est équivalent à retirer une blessure. Cela ne permet pas de dépasser son nombre de points de Vie, contrairement à "gagner 1 Vie" (gain 1 Life) qui le permet.

Response (Réponse) : une carte qui se joue durant le tour de l'adversaire en réaction à un Fléau, une Rencontre ou un Défi qui vous affecte directement. Compte comme un Temporaire.

Space (Espace) : chaque espace est représenté par un Plan. A chaque fois qu'un Héros pénètre dans un nouvel espace durant son tour, il gagne les Périls et Gloires indiqués sur le Plan. Un nouvel espace est un espace où le Héros n'est pas encore allé durant ce tour.

'Stranded' Map card (carte Plan isolée) : si un Plan ne peut être atteint autrement que par la téléportation (dans un sens ou dans l'autre), elle est considérée comme isolée. Il est illégal de créer des Plans ou des sections de donjon isolées du reste du plateau de jeu.

Target (Cible) : la carte (ou autre entité) qui est affectée par un effet de carte. Votre propre Héros est une cible valide.

Temporary (Temporaire) : une carte qui est défaussée après avoir été jouée. Son effet n'affecte généralement que le tour où elle a été jouée.

Victim (Victime) : un Héros qui est la cible d'un effet néfaste. Dans un Défi, le Héros qui a été défié.

Types de carte

Héros (Hero)

Ces cartes au bord bleu-gris se présentent sous forme de fiche signalétique du Héros en question et ne ressemblent à aucune autre carte du jeu.

A gauche se trouve un dessin du Héros avec son nom et sa catégorie (race et type de héros). A droite se trouvent ses caractéristiques (de haut en bas et de gauche à droite) : Niveau (Level), Mêlée (Melee), Magie (Magic), Mouvement (Move), Vie (Life), nombre max de Trésor (Treasure card limit) et nombre max de Faveur (Boon card limit). Notez que Mêlée, Magie et Mouvement varient en fonction du niveau du Héros.

Enfin, en bas à droite se trouve le pouvoir du Héros, avec son coût d'activation et son nom (ainsi, le pouvoir du paladin s'appelle Heal (soins) et permet de regagner 1 point de Vie en payant un coût d'un point de Mouvement et d'une Gloire).

Quête (Quest)

Les Quêtes ont un bord violet et sont indiquées "Quest" en dessous du nom de la carte. Sous le dessin se trouvent les salles où le Héros doit aller pour résoudre la Quête. Le texte proprement dit décrit précisément les conditions de résolution de la Quête, suivit de la récompense pour l'avoir réussie et enfin un petit texte d'ambiance en italique.

Plan (Map)

Les Plans se présentent sous deux formes : les Salles et les Couloirs. Dans les deux cas, on les reconnaît aux deux chiffres dans leurs coins supérieurs : la valeur de Péril en haut à gauche (et en rouge) et la valeur de Gloire en haut à droite (et en vert).

Salle (Room) : Le dessin des Salles est une vue "de l'intérieur" du donjon avec un rectangle sur chaque bord de la carte et un texte en bas. Les rectangles représentent les Obstacles alors que le texte décrit le nom de la Salle et ses effets sur le jeu (et éventuellement un texte d'ambiance en italique).

Couloir (Passage) : Les Couloirs sont représentés par une vue "par dessus" du donjon. Le nom du Passage est indiqué se trouve aussi en haut et il n'y a pas d'autre texte à part l'éventuel Fosse au centre. Notez que les ouvertures des Couloirs (et qui permettent de les raccorder au reste du donjon) ne sont pas des portes. Une absence d'ouverture sur l'un des côtés de la carte signifie qu'il s'agit d'un mur.

Aventure (Adventure)

Toutes les cartes Aventures sont faites sur le même modèle, à quelques détails près. En haut à gauche se trouve le coût de la carte (en rouge si c'est en Périls, en vert si c'est en Gloire) avec à côté le nom et le type (et sous-type) de carte. En dessous se trouve une ligne résumant les caractéristiques de la carte, suivit de ses effets détaillés, d'un éventuel texte d'ambiance en italique et du dessin.

Fléau (Bane) : Ces cartes ont un bord gris et doivent être jouées dans l'Inventaire d'un autre joueur (celui affecté par le Fléau et qui paye son coût en Périls).

Faveur (Boon) : Les faveurs ont un bord bleu et n'affectent normalement que votre Héros.

Rencontre (Encounter) : Elles ont un bord rouge et représentent soit un Piège (indiqué par une valeur de Menace) soit un Monstre (indiqué par la valeur des caractéristiques de combat).

Trésor (Treasure) : Ayant un bord jaune, ces cartes sont toujours des Permanents qui restent dans votre Inventaire. Si vous avez un Trésor ayant un certains nombres d'utilisations, il est défaussé automatiquement lorsque toute ses charges ont été utilisées. Un Héros ne peut pas plus avoir deux fois le même Trésor dans son Inventaire.

Règles de tournoi

Dungeons n'est pas qu'un simple jeu de plateau, c'est aussi un jeu conçu pour la compétition. Ces quelques règles indiquent les aménagements nécessaires pour jouer à Dungeons en tournoi.

Customisation de deck

Il est possible de combiner plusieurs sets (même s'ils ne sont pas identiques) pour créer son propre jeu Aventure, articulé autour d'un Héros et de Quêtes bien choisies. De tels jeux sur-mesure démultiplient les possibilités stratégiques de Dungeons et le rend bien plus intéressant.

Si cette règle est utilisée, il n'est pas nécessaire de déterminer les Héros au hasard au début de la partie. En plus, chacun utilise sa propre pioche pour les Quêtes et les cartes Aventure.

Un jeu de tournoi doit suivre les restrictions suivantes :

- Le jeu doit faire un minimum de 50 cartes au total.
- Aucune carte ne peut se trouver en plus de 4 exemplaires.
- Il doit y avoir autant de Couloirs que de Salles, avec un minimum de 6 Plans au total et un maximum de 12 Plans.
- Le jeu ne doit contenir qu'un seul Héros.
- Chaque Quête doit se trouver en un seul exemplaire.
- Au moins l'un des joueurs doit fournir un *Entrance Chamber*.

En cours de jeu, si une carte se réfère à la pioche Aventure (Adventure deck), il s'agit de votre pioche. Vous n'utilisez que votre pioche pour piocher et vous posséder votre propre défausse.

Les autres règles du jeu sont inchangées.

Plan de tournoi

Au lieu de créer le donjon en cours de partie, les Plans sont posés faces visibles avant le début de la partie, au début de la 4e phase de la mise en place.

Chaque joueur tend sa pioche de Plan au joueur situé à sa gauche après l'avoir mélangé. A partir de l'*Entrance Chamber* fournie par l'un des joueurs, le joueur 1 pioche une carte de la pioche qu'on lui a fournie et la connecte au donjon. Puis c'est joueur à sa gauche de faire de même et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les pioches soient vidées.

Il est possible de passer son tour, dans ce cas on garde le Plan pioché en main. Il n'est possible de le faire qu'une seule fois et ce Plan devra être posé quand la pioche sera vide. Notez qu'un donjon de tournoi peut avoir plusieurs *Entrance Chamber*. Dans ce cas, les Héros ne sont pas obligés de commencer dans la même *Entrance Chamber*.

Les règles de construction de donjon sont à par ça inchangées.