



LIVRE DES RÈGLES

Rassemblez votre équipement et plongez dans le labyrinthe ! Ses tunnels regorgent de trésors inestimables. On le dit habité par des créatures à la fois adorables et terribles. Soyez vigilant car les murs eux-mêmes se déplacent à la lumière des torches...

Il est temps de plonger dans le donjon !



APERÇU & CONTENU

Dungeon Drop est un jeu compétitif pour 1 à 4 joueurs. Dans le rôle de braves Héros, les joueurs utilisent leurs capacités, explorent et pillent les salles d'un donjon en perpétuelle évolution. Le Héros qui reviendra avec le plus de trésors gagnera les faveurs de la Reine et sera déclaré vainqueur !



4 Aides



4 marqueurs Ordre du tour



1 compteur de Score



4 Pions



90 cubes standards & 3 cubes Solo



4 jetons Solo & 4 jetons Travail d'Équipe



Initiative 15 cartes de Race 10 cartes de Classe 10 cartes de Quête



Points de Vie

Aptitude Raciale



Aptitude de Classe



Valeur des Joyaux

Score bonus

MISE EN PLACE

1. Votre Héros : distribuez au hasard une carte de Race et de Classe, face visible, à chaque joueur. Distribuez les marqueurs Ordre du tour selon l'Initiative des Héros (nombre en haut à gauche des cartes de Race) : les tours se résolvent dans cet Ordre en commençant par le plus petit nombre.



2. Votre Quête : distribuez au hasard à chaque joueur une carte de Quête, face cachée. Chaque joueur peut regarder sa Quête à tout moment. La Quête détermine la valeur des Joyaux collectés et indique un moyen supplémentaire de marquer des points bonus en fin de partie.

3. Constituez le Donjon : Séparez les petits cubes des grands (ne pas inclure les 3 cubes Solo). Ajoutez le cube rouge du Dragon aux petits cubes. Le premier joueur dans l'ordre d'Initiative lâche les petits cubes (plus le Dragon) au centre de la table, d'une hauteur de 15 à 30 cm, afin que les cubes se dispersent de façon égale et sans qu'il y ait plus d'un ou deux qui se touchent. Mettez les grands cubes dans la boîte : ils serviront aux Explorations durant la partie.



COMMENT JOUER

La partie dure trois rounds. Durant un round, en respectant l'Ordre du tour, chaque Héros effectue les actions suivantes dans l'ordre :

1. Exploration : piochez dans la boîte le nombre de cubes indiqué ci-dessous, sans les regarder, et lâchez-les dans le Donjon.

(2 =6 cubes 3 =4 cubes 4 =3 cubes)

2. Aptitudes : vous pouvez activer votre Aptitude Raciale OU de Classe.



Aptitude Raciale



Aptitude de Classe

Pichenette

Certaines aptitudes impliquent de donner une Pichenette à un ou plusieurs cubes du Donjon. En utilisant un doigt, donnez un coup au cube pour le pousser dans la direction voulue. Vous ne pouvez pas retenter votre coup, alors faites bien attention à la force nécessaire.

Oups! Si vous faites tomber accidentellement un cube de la table, le joueur suivant les relâchera dans le Donjon durant son Exploration.

3. Pillage : délimitez une salle en reliant 3 cubes gris (les Piliers). Collectez tous les cubes qui se trouvent dans cet espace ou sur ses bords. Vous ne pouvez pas créer une salle qui renferme un Pilier ou qui vous fait perdre votre dernier point de Vie (**vous ne pouvez pas mourir !**).



Monstres (Gobelins, Trolls, Dragon) causant des Dégâts – couvrez le montant approprié de points de Vie avec ces cubes (p. 7).

Fin du tour : quand vos actions sont terminées, retournez votre marqueur Ordre du tour pour indiquer au joueur suivant de commencer son tour.

Poids: à la fin du round, chaque Héros additionne le nombre de cubes Trésor dans sa Réserve (pas les Monstres) pour évaluer son Poids. Redistribuez les marqueurs Ordre du tour du plus léger (total le moins élevé) au plus lourd (total le plus élevé). En cas d'égalité, le Héros avec la valeur d'Initiative la plus basse jouera en premier.

Commencez alors un nouveau round. La partie dure 3 rounds.













FIN DE PARTIE

À la fin du troisième round, il est temps d'évaluer votre Trésor ! Les joueurs procèdent comme suit :

1. Révélez les cartes de Quête.
2. Par paire Clé-Coffre dans votre Réserve, jetez le Dé Coffre pour connaître sa valeur. Ignorez les Clés et les Coffres ne constituant pas une paire.
3. Décompte final. Référez-vous au tableau de la p. 7 pour connaître la valeur de chaque cube.

Le Héros dont le Score final est le plus élevé gagne ! **Égalité :** le Héros ayant la valeur d'Initiative la plus élevée entre les joueurs à égalité gagne.



Cube (Quantité)	Règles	Score
Cubes Trésor : Collectez-les et placez-les dans votre Réserve		
 Or (12P, 8G)		1
 Clé (4P, 2G)	Ouvre 1 Coffre	
 Coffre (6G)	S'il est ouvert, jetez-le pour connaître sa valeur	
 Joyaux (4P, 3G de chaque couleur)	Chaque Joyau vaut autant que le montant indiqué sur votre carte de Quête	Variable
 Potion de Soin (2P)	Relâchez-la dans le Donjon depuis votre Réserve pour vous soigner de 3 Dégâts (retirez les cubes de vos points de Vie et conservez-les pour établir votre Score)	0
 Bouclier Magique (2G)	Relâchez-le dans le Donjon depuis votre Réserve pour ignorer les Dégâts d'1 Monstre quand vous le collectez (ne couvrez pas vos points de Vie avec ce cube et conservez-le pour établir votre Score)	0
 Relique (2P)	Voir les règles Solo. Augmente d'1 le compteur Relique.	
Cubes Monstre : Collectez-les et couvrez vos points de Vie selon les Dégâts causés		
 Gobelin (10P)	Cause 1 Dégât	0
 Troll (4G)	Cause 2 Dégâts	2
 Dragon (1E)	Cause 8 Dégâts (ne peut être collecté sans un Bouclier Magique)	8
Cubes Pilier et Escalier : Ne peuvent pas être collectés		
 Pilier (13P, 5G)	Reliez 3 Piliers pour former une salle	n/a
 Escalier (1P)	Voir les règles Solo.	n/a

P=Petit G=Grand E=Énorme

MODE "TRAVAIL D'ÉQUIPE ?"

Mise en place : après vos premières parties, vous pouvez utiliser ce mode de jeu. Donnez un Pion à chaque joueur au début de la partie : il représente son Héros. Placez le marqueur de couleur correspondante à côté du compteur de Score.



Déroulement : pendant le tour de chaque autre joueur, vous pouvez placer votre Pion n'importe où dans le Donjon avant que le joueur dont c'est le tour (le joueur actif) n'ait délimité une salle. Si le joueur délimite sa salle avant que vous n'ayez placé votre Pion, tant pis pour vous !

Quand le joueur actif Pille une salle, tout Pion qui se trouve à l'intérieur ou sur les limites de la salle est collecté et rendu à son propriétaire. Ce joueur (mais pas le joueur actif) avance son marqueur du compteur de Score d'un cran.

À la fin de chaque tour de joueur, les Pions non collectés sont rendus à leurs propriétaires et peuvent être placés lors du tour suivant.

Score : chaque point sur le compteur de Score vaut 1 lors du décompte de fin de partie.

TERMES

Dégâts : les Monstres collectés lors du Pillage d'une salle causent des Dégâts au Héros. Recouvrez le nombre approprié de points de Vie (p. 7) avec les cubes des Monstres collectés sur la carte de Race du joueur. **Important :** le dernier point de Vie d'un Héros ne peut jamais être recouvert (les Héros ne peuvent pas mourir).

Donjon : tous les cubes sur la table constituent le Donjon, même ceux qui sont considérés "hors des Limites du Donjon."

Limites du Donjon : les cubes qui ne contiennent dans aucune formation possible de salle (bords compris) sont considérés hors des Limites du Donjon.

Soins : certains effets permettent de Soigner des Dégâts. Quand cela se produit, ôtez les cubes des points de Vie mais conservez-les pour le décompte du score.

Lâcher/Relâcher : quand vous devez relâcher des cubes, procédez comme pour la constitution initiale du Donjon. Vous pouvez placer votre main où vous voulez au-dessus du Donjon existant.

Type : les cubes identiques (sans tenir compte de leur taille) sont du même Type. **Ex. :** il y a 3 Types de Joyaux (un Type par couleur), les Clés sont un Type et les Coffres en sont un autre.

FAQ

Puis-je utiliser un Bouclier Magique ou une Potion de Soins au moment où je les collecte ? **Non**, les cubes doivent **déjà** être dans votre Réserve avant que vous puissiez vous en servir (donc le Pillage durant lequel vous les collectez doit être fini).

Est-ce que les petits cubes fonctionnent différemment des grands de la même couleur ? **Non**. La différence de taille n'est qu'une aide pour faciliter la mise en place des parties. Une fois lâchés dans le Donjon, les cubes sont traités de façon identique (sauf dans le cas des Quêtes qui peuvent spécifier des tailles de cube).

Si un cube touche à *la limite* d'un bord de salle, est-il dans la salle ou en-dehors ? Dès qu'un cube touche un bord de la salle, il est considéré à l'intérieur. Les bords d'une salle sont aussi épais que les cubes Pilier. En visualisant le Donjon depuis le niveau de la table de jeu, vous ne devriez pas avoir de problème à évaluer la situation.

Que se passe-t-il si une Aptitude me fait perdre mon dernier point de Vie ? **Vous ne pouvez pas perdre volontairement votre dernier point de Vie.**

Où, exactement, puis-je lâcher de nouveaux cubes *dans le Donjon* ? Vous pouvez lâcher de nouveaux cubes dans le Donjon au-dessus de tout cube déjà présent, y compris ceux qui sont en-dehors des Limites du Donjon.

Que se passe-t-il si un joueur constitue accidentellement une salle contenant trop de Monstres ? Il perd son tour, tandis que son Héros s'enfuit terrifié ! Si le joueur a déjà collecté des cubes du Donjon, il doit immédiatement les relâcher.

Travail d'Équipe : est-ce que ce mode de jeu est coopératif ? Non, le terme *Travail d'Équipe* est employé de façon ironique.

Travail d'Équipe : est-ce que les joueurs peuvent bouger leurs Pions après les avoir placés ? Non. Une fois placés dans le Donjon, aucun joueur ne peut déplacer intentionnellement un Pion. Mais ils peuvent être déplacés par des cubes lâchés ou qui reçoivent une Pichenette.

Travail d'Équipe : est-ce que les Pions sont considérés comme des cubes ? Non. Ce sont des Pions et ils ne sont jamais considérés comme des cubes. Par exemple, si un Pion se trouve dans la zone de l'Aptitude Poudre de Fée, il n'est pas relâché avec les cubes.

Travail d'Équipe : à quel moment exact un joueur a-t-il délimité une salle ? Pour rendre la décision la plus claire possible, nous recommandons que le joueur actif place son propre Pion dans la salle qu'il va Piller. Dès que son Pion est posé, plus personne ne peut placer le sien.



CRÉDITS

Conception du Jeu	Scott R. Smith
Art	Marília Nascimento
Développement du Jeu	Jason Miceli & Scott R. Smith
Conception Graphique	Darrin Horbal & Marília Nascimento
Conception Personnage	Jorge Luiz C. Rocha
Background & Droit de Copie	Michael Schemaille
Logo	Matthew Mizak
Production	Phase Shift Games
Version FR	Anaïs Chambert, Anthony Pedrozo, Cédric Bruzzo, Laurent Dutheil



PHASE SHIFT
GAMES

© 2020 Phase Shift, LLC
www.PhaseShiftGames.com

