

AIDE DE JEU POUR DUNGEONQUEST 3e édition.

Mise en Place

Placer Plateau, le Pion Soleil (Sol) sur la 1ère Case, les tas de Jetons Blessure (JB), Détermination (JD), et Entrée de Catacombe (JEC)

Mettre les Tuiles Salle du Donjon (TD) dans le sac

Trier, mélanger et disposer les paquets de cartes.

Trier et mélanger face cachée les Pions Monstres (PM)

Distribuer une Carte Héros (CH), et donner les Cartes Pouvoir (CPwr) la Fig et le Marqueur Catacombe (MHC); Ranger les autres

Déterminer le 1er Joueur par 1D6

Piocher 1 Carte Rune (CR) et la placer face visible près de la CH; Ranger les autres Si utilisation, défausser la.

Placer chacun son tour sa Fig dans un Coin de départ libre

Déroulement d'un tour de Joueur

Sauf au 1er Tour, avancer le Pion Soleil d'une case à chaque tour du 1er Joueur (même si éliminé). Sur cases numérotées, lancer 1D6 et obtenir plus que la valeur de la case pour poursuivre le jeu. Sinon, fin du jeu.

Se Déplacer OU Fouiller	En orthogonale, par un passage vers une case adjacente.	Une seule Fig par case, sauf Salle du Trésor (ST) (Sauf en cas de Sortie de Catacombes ou de Fuite)	Si l'unique TD disponible est occupé par un autre Héros, le Joueur perd son tour jusqu'à ce qu'il puisse se déplacer
	Si case avec Salle du Donjon (SD), faire la rencontre de la SD	Si Pion Monstre (PM), rencontrer le Monstre puis la SD	Si Porte: piocher une Carte Porte (CP) Si Herse: faire un Test de Force
	Si case sans SD, Piocher une TD	Placer la flèche selon l'arrivée du Héros	Si Herse: ne pas faire de Test et entrer directement Si Salle Pivotante: avancer la Fig puis pivoter la TD sur 180° Si Impasse: possibilité de faire demi-tour ou de fouiller Si TD complètement fermée, fouiller jusqu'à 2 fois; si pas d'échappatoire, mort du Héros
Fouiller	Si icône "Fouiller" et pas de PM, piocher une Carte Fouille (CF)	Jusqu'à 2 fouilles sans mouvement	Possibilité de fouiller à nouveau si en revenant sur la TD

Passer au Joueur Suivant

Règles Spécifiques

Effectuer un Test d'Attribut	Lancer 2D6 et comparer à l'Attribut du Héros (AH) et les Pions de Détermination (PDer) Retenter le Test au prochain tour si possible. Si test réussi ou abandonné, défausser les PDer.	Si $2D6 > AH + PDer$, test raté.	Si Raté, gain d'1PDer
Désigner le Joueur Monstre (JM)	Le Joueur de gauche prend les CPwr du Monstre, les mélange et forme une pioche face cachée		
Piocher le PM	JM pioche un PM au hasard, lit ses PV et le garde face cachée	Si non dispo, en prendre un déjà placé sur le Plateau	
Effectuer un Combat	Fuir: JM et Joueur Héros (JH) piochent une CPwr respectivement et comparer valeur de fuite	Si VF du Héros < VF Monstre, Fuite perdue, appliquer blessures et obligation de combattre Si Fuite réussie: placer PM sur TD et Héros sur TD précédente sans rencontre de salle, et fin du tour	Pas de fuite si Herse sur la TD ou "Passage Secret"; Si TD occupée par un autre Héros, possibilité de place la Fig sur TD
Fuir ou Attaquer	Attaquer: (pour JM et JH)	Piocher des Cartes Combat (CC) Piocher 5 CC	Au 1er Round, piocher 1 CPwr (hors CPwr utilisée pour la fuite)
	Révéler les CC	Choisir 1 CC, la placer face cachée, puis ensemble les montrer	Si CPwr, la résoudre (JH puis JM)

			Résoudre la Contre-attaque (1/round)	Si Valeur d'attaque inférieure ou égale, et symbole Cr-At identique au symbole Attaque de l'adversaire, possibilité d'une Cr-At.	Jouer à volonté des CC avec le symbole Cr-At. identiques, jusqu'à être sup. à la valeur d'attaque de l'adversaire.	
Effectuer un Combat	Fuir ou Attaquer	Attaquer: (pour JM et JH)	Assigner les dégâts	Placer les CC du Vainqueur dans la Pile de Dégâts (PD) du Perdant	Chaque CC dans une PD = 1 Blessure	Si CC dans PD = PV, Héros ou Monstre tué
				Placer les CC du Perdant dans la Pile de Combat (PC)		
				Si égalité sans Cr-At., mettre CC des 2 J. dans la PC.		
			Si ni Monstre ni Héros tué, refaire un round	Coup Mortel: si CC du Vainqueur identique(s) au symbole d'attaque d'une ou des CC de la PC, ajouter ces CC de la PC dans la PD du Perdant		
			Fin du combat:	Victoire du Héros: Convertir CC dans PD du Héros en JB Remettre PM dans la réserve et mélanger		
			Victoire du Monstre: Placer le PM sur la TD Eliminer le Héros			
			Répartir les CC et mélanger les différentes piles			
Catacombes	Choisir d'entrer dans les Catacombes au prochain tour via toute TD "Catacombes" ou tout Marqueur Catacombes (MC)			Si Catacombes obtenues par cartes Donjon ou Fouille, placer un MC.	Pas de MC si TD "Catacombes" ou TD "Eboulement"	
	Placer Marqueur Trajet du Héros (MTH) à la place de la Fig et pointer une direction.					
	Piocher une Carte Catacombe(CCat) à chaque tour		Rencontrer les CCat comme toute autre CD		Une fois rencontrée, garder la CCat (même si doit être défaussé)	
	Si Sortie possible, avancer le MTH d'une case par CCar accumulée, dans la limite du Donjon					
	Définir décalage à droite ou à gauche, puis déporter le MTH de 1D6/cases					
	Si Sortie Inexplorée, piocher une TD, la placer au choix et la rencontrer au prochain tour.					
	Remplacer le MTH par la Fig	Si Sortie Explorée, faire rencontrer de la TD au prochain tour.		Possibilité d'être avec un autre Héros sur la TD		
	Si Gouffre ou Pont, choisir le côté					
	Défausser les CCar sauf Butins et CCar à garder					
Piller la Salle du Trésor:	Piocher une Carte Dragon (CD) et appliquer l'effet	Si "Endormi" piocher 2 CT, garder la CD et fin du tour.	Au prochain tour, sortir par n'importe quel issue ou piocher une nouvelle CD			
		Si "Colère du Dragon", défausser tous ses CT et infliger 2D6/Blessures.	Si Héros encore vivant, Héros doit battre en retraite par une issue de son choix (sans porte ou herse), même inexplorée.	Si Case inexplorée, piocher une TD et faire la rencontre de la TD au prochain tour.	Si d'autres Héros, appliquer les mêmes effets dans le sens horaire	
A la fin d'un tour sans Héros dans la ST, re-mélanger TOUTES les CD.						
Possible uniquement si une carte Butin gagnée						
Sortir du Donjon	Sortie par n'importe quelle entrée					
Sortie définitive.						

But du jeu

Jeu de Base

Avoir la plus grande valeur "Or" en trésors à la sortie du Donjon avant le Crépuscule

Attendre la sortie ou la mort de tous les Héros, puis calculer la totalité en valeur des Butins.

Variantes: Rouge: +dur ; Vert + facile			
Combat Héros contre Héros	Comme un combat normal sauf que:	Pas de fuite possible	
		Arrêt du combat à 4 CC dans une Pile de Dégâts	
		Vainqueur prend un Butin de son choix chez le Vaincu.	
		Vaincu se déplace d'une case adjacente (explorée)	
Joueur Éliminé contrôle les PM			
Serviteurs de Kalladra	A son tour, au choix déplacer un PM ou ajouter 1 PM	Déplacer 1 PM d'une case explorée	Si plusieurs PM en jeu, pas de déplacement du même PM sur 2 tours consécutifs
		Ajouter 1 PM en piochant des CD jusqu'à un Monstre	1 PM max par TD; pas de sortie du Donjon; pas d'entrée dans la Salle du Trésor
		Si Rencontre avec un Héros, résolution de la rencontre obligatoire	
		Uniquement si nb de PM < nb de Héros en jeu	
Détermination			
Garder les PDer pour n'importe quel futur Test			
Ne défausser que les PDer nécessaires à la réussite d'un Test			
La Mort peut attendre			
Au lieu d'éliminer le Héros, défausser 1D6/ carte de Butins de son choix, et la moitié des blessures			
Si Mort par Impasse: placer Fig sur case adjacente. Rencontre de la TD et/ou du Pm au prochain tour.			
Le Pouvoir de la Tour			
Quand un Héros arrive sur une Sale de Tour (ST), placer la Fig sur une autre ST.			
Camouflage			
Mettre les cartes Butin face cachée			
Puissance Magique			
Décider et piocher d'autant de cartes Runes			
Vivre pour Combattre un autre Jour	Possibilité de fuir pendant le combat si round gagné par le Héros	Défausser les CC du Vainqueur	Fuit au prochain round si gagné
			Si prochain round perdu, le combat se poursuit normalement
		Infliger les blessures au Héros et placer la fig dans la salle de départ.	
Pas de tripes, pas de gloire			
Pas de Sortie du Donjon sans 1 carte Trésor			
Trésors des Monstres			
Si Monstre tué, lancer 1D6		Si résultat < PV du Monstre, piocher 1 carte Trésor.	
Le Temps est compté			
Au début de partie, avancer le SOL d'1D6/cases			