

Aide de Jeu pour Dungeonquest Édition révisée

(sur base d'une boîte de DungeonQuest 3e édition) par DCDP

Mise en Place

Placer Plateau, le Pion Soleil sur la 1ère Case, les tas de Jetons Blessure et Détermination/Fouille, et Entrée de Catacombe.

Mélanger les Tuiles Salle du Donjon en piles ou dans un sac.

Trier, mélanger et disposer les différents paquets de cartes sur le plateau.

Trier et mélanger face cachée les Pions Monstres.

Préparer les 2 paquets Combat avec, pour chacun, 1 carte Magie, 1 Mêlée et 1 À distance.

Déterminer le 1er Joueur par 1D6.

À partir du premier joueur, Choisir une Fiche Héros, et prendre la Fig et le Marqueur Trajet.

Chaque Joueur pioche 1 Carte Rune et la placer face visible près de sa fiche Héros; Si utilisation pendant la partie, Ranger les autres. défausser la sans repiocher.

Placer chacun son tour sa Fig dans une Salle de Tour libre.

But du jeu

Jeu de Base Être à l'extérieur du Donjon et avoir la plus grande valeur "Or" en cartes Butin. Si égalité, celui avec le Butin le plus fort gagne.

Règles optionnelles:

Partie Solo:	Si rencontre d'un Monstre sans révéler le jeton, puis tenter une Fuite ou faire le Combat.	Si Fuite, Test d'Agilité.	Sortir avec au moins 1 carte Trésor.
	Si Combat, plus de Fuite possible.	Lancer 1D6 par Round.	Si réussite, placer un jeton Monstre dans la Salle et sortie par passage non bloqué. Si échec, subir la pénalité. 1-2, le Héros Subit 1 Blessure. 3-4, le Héros et le Monstre subissent 1 Blessure. 5: Le monstre subit 1 Blessure. 6: Le monstre subit 2 Blessures.
La mort peut attendre:	Si mort du Héros, défausser toutes les cartes et tous les pions. Puis joueur de gauche place la fig dans une Salle de toru de son choix. Ensuite, le Héros commencera son prochain tour comme son premier tour.		
La torche:	Immédiatement après être entré dans toute Salle, piocher des tuiles Salles pour chaque passage sans Porte.		

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 avec valeur**, lancer 1D6 et obtenir plus que la valeur de la case pour poursuivre la partie. Sinon, fin de la partie. Si fin de partie, tous Héros dans le donjon meurt immédiatement.

Phase d'État Résoudre toutes capacités de carte infligées à son personnage.

Phase d'action: Se Déplacer OU Fouiller OU Entrer dans les Catacombes.	Se Déplacer:	En orthogonale, par un passage vers une case adjacente.	Une seule Fig par case, sauf Salle du Trésor (Sauf en cas de Sortie de Catacombes ou de Fuite).	Si le Héros sdoit se déplacer et que l'unique Salle du Donjon disponible est occupé par un autre Héros, le Joueur est dans une Impasse et meurt.
		Si Impasse (pas de sortie possible et Fouille déjà faite), le Héros meurt.		
		Si Herse: faire un Test de Force. Si Porte: piocher une Carte Porte.		Si plusieurs, résoudre chacune dans l'ordre.
		Si arrivée sur case Explorée (avec Tuile de Salle), faire la rencontre de la Salle.		Si Pion Monstre, rencontrer le Monstre (et non la salle).
	Fouiller:	Si arrivée sur case sans tuile de Salle, piocher une tuile.		Placer la flèche adjacente à la Salle quittée, puis rencontrer la Salle.
	Entrer dans les Catacombes:	Si icône "Torche", pas de Pion Monstre et de Pion Fouille, piocher une Carte Fouille et mettre un Pion Fouille.		
		Si Salle avec Catacombes ou Marqueur Catacombes, Choisir d'entrer dans les Catacombes.	Remplacer Fig par le Marqueur Trajet du Héros, le pointer dans le direction de son choix et Fin du tour.	Voir paragraphe "Catacombes" pour les tours de jeu dans les Catacombes.

Règles Spécifiques

Effectuer un Test d'Attribut	Lancer 2D6, ajouter des Pions Détermination (+1 par pion) et comparer la somme à l'Attribut du Héros.	Si 2D6 ≤ Attribut du Héros, Test réussi. Si 2D6 > Attribut du Héros, test raté.	Si Raté, gain d'1 Pion de Détermination.
Désigner le joueur de gauche comme Joueur Monstre.			
Piocher un Pion monstre (sauf si déjà présent).		Le joueur Monstre lit ses Points de Vie et le garde face cachée	Si non dispo, en prendre un déjà placé sur le Plateau
Le Joueur Héros et le Joueur Monstre prennent chacun un paquet Combat (soit 1 carte de chaque type).			
Chaque joueur choisit une carte secrètement.			
Comparer les cartes avec le Tableau des Résultats de Combat;			
Effectuer un Combat	Attaquer:	Infliger les Blessures avec des Pions	Si le Monstre ou le Héros meurt, le combat et le tour s'arrêtent.
Effectuer un Combat	Attaquer ou Fuir:	Blessures pour chacun.	Si aucun des deux n'est mort, FUIR ou faire un nouveau Round.
	Fuir (possible à la fin de chaque round):	Faire un Test d'agilité.	Si Réussi , infliger les Pénalités (voir tableau des Pénalités de fuite). Si Échoué , faire un nouveau Round.
Cartes Butin:	Toujours face visible une fois piochée. Si Carte sans valeur, la carte vaut 0 sauf texte contradictoire.		
	Être forcé ou Choisir d'entrer dans les Catacombes au prochain tour via toute Salle avec Catacombes" ou tout Marqueur Catacombes.	Remplacer Fig par le Marqueur Trajet du Héros, le pointer dans le direction de son choix et Fin du tour.	Si Catacombes obtenues par cartes Donjon ou Fouille, placer un Marqueur Catacombes. Pas de Marqueur Catacombes si Salle avec Catacombes ou Salle Eboulement.
Catacombes:	Tour de jeu dans les Catacombes: Piocher une Carte Catacombes à chaque tour et la mettre face visible près de sa fiche	Rencontrer les cartes Catacombes comme toute autre carte Donjon.	Ne pas défausser les cartes Catacombes jusqu'à la sortie.
	Si une Sortie possible est choisie:	Déplacer le marqueur Trajet du Héros d'une case par carte Catacombes accumulée (la dernière comprise) dans la direction choisie, jusqu'au Mur maximum .	
		Tourner le marqueur Trajet de 90° dans la direction de son choix, lancer 1D6 et déplacer le marqueur d'autant de cases dans la direction choisie.	Si Mur, 1 Blessure par case non parcourue.
		Garder les cartes Butin et défausser les autres cartes Catacombes.	
		Placer la Fig sur la case de sortie.	Si Sortie Explorée, faire la rencontre de la Salle et d'un Monstre tout de suite. Si Sortie Inexplorée, piocher une tuile Salle, l'orienter à souhait et la rencontrer tout de suite.
		Ne pas placer de marqueur Catacombes sur la tuile de sortie.	
Mort du Héros	Si nb de Blessures supérieur ou égale aux points de vie, le Héros meurt. Par l'effet d'une carte. Si dans le Donjon à la fin de la partie.	Défausser la Fiche du Héros, toutes ses cartes et pions.	Le joueur reste en place pour jouer le Joueur Monstre quand nécessaire.
Piller la Salle du Trésor:	Possibilité d'être plusieurs héros dans la Salle du trésor. Si arrivée, piocher une carte Dragon et appliquer l'effet. Si déjà présent, piocher une carte Dragon ou sortir de la Salle du trésor. A la fin d'un tour sans Héros dans la Salle du trésor, re-mélanger TOUTES les cartes Dragon.		
Sortir du Donjon:	Possible uniquement si le Héros possède une carte Butin. Sortie par n'importe quelle Salle de tour. Sortie définitive.		