

Tour de jeu :

Chacun son tour, en commençant par le joueur à gauche du Sorcier et dans le sens horaire.

Lancer le nombre de dés indiqué sur la fiche personnage.

Déplacer la figurine du Héros d'un nombre de cases inférieur ou égal au résultat des dés.

Pas de déplacement en diagonal.

Pas deux fois par la même case.

Arrêt sur une case vide mais possibilité de traverser une case occupée.

Peut ouvrir une Porte gratuitement et peut le faire pendant son déplacement. Une porte reste ouverte toute la partie.

Oubliette : 1 Blessure, -1 dé en attaque et en défense, pas de recherche.

Déplacement :

Si arrivée sur une case Piégée, le Sorcier révèle le piège et applique l'effet.

Placer une tuile Éboulis.

Éboulis de pierre : Tout monstre ou Héros sur cette case lance 3 dés de combat et subit tout crâne.

Déplacer le Monstre ou le Héros sur une case adjacente libre (si pas possible, mort).

Uniquement le premier joueur.

Fosse à lance : Le joueur lance un dé de combat et subit une Blessure sir crâne.

Le piège n'est plus activé pour le reste de la partie.

Possibilité de franchir une Oubliette : Le déplacement doit pouvoir être poursuivi. Le joueur lance 1 dé d'attaque et tombe dans l'Oubliette si crâne.

Désigner une cible sur une case adjacente.

L'attaquant lance un nombre de dés égal à la valeur d'attaque de sa fiche. Chaque crâne fournit une touche.

Tour des héros : Chaque joueur Héros effectue son déplacement et une action **OU** une action et son déplacement.

Attaquer un personnage ou un monstre en corps à corps :

Le défenseur lance un nombre de dés égal à la valeur de défense de sa fiche ou carte. Si Héros, chaque bouclier blanc fournit une défense. Si Monstre ou Ennemi, chaque bouclier noir fournit une défense.

Infliquer à la cible un nombre de blessure équivalent à la différence.

Si mort du Monstre ou du Héros, le retirer du jeu. L'Équipement et l'Or d'un Héros reste dans la salle où il est mort et peut être "cherché" par un autre Héros ou un Monstre (si Monstre défausser).

Attaquer un personnage ou un monstre à distance :

Désigner une cible visible sur une case non adjacente.

Pas de portée maximale.

Procéder comme pour une attaque en corps à corps.

Lancer un Sortilège :

Désigner une cible visible.

Appliquer son effet.

Défausser la carte pour le reste de la partie.

Chercher des portes secrètes ou des pièges :

Pas de recherche si un Monstre est visible.

Toute la salle ou les cases visibles d'un passage.

Le Sorcier révèle les portes secrètes et les pièges de la zone recherchée.

Pas de recherche si un Monstre est visible.

Toute la salle ou les cases visibles d'un passage.

Si trésor particulier selon le scénario, le Sorcier applique les effets indiqués.

Chercher des trésors :

Si par de trésor particulier, le joueur doit piocher la première carte Trésor et en appliquer l'effet.

Si Or ou bijoux, écrire la valeur sur sa fiche de marque et défausser la carte pour le reste de la partie.

Si potion, peut être utilisée immédiatement ou conserver.

Si monstre, placer le monstre sur une case libre adjacente au héros, ou sur une case vide de la salle ou du passage, puis le faire attaquer uniquement ce héros.

Tour du Sorcier :

Chaque monstre ou personnage ennemi peut se déplacer et attaquer **OU** attaquer et se déplacer. **Même règles que Héros sauf :**

Déplacement :

Selon la valeur indiquée sur la carte du monstre.

Ne peut pas ouvrir une Porte.

Ne peuvent pas aller sur la case Escalier.

Préparation :

Répartir les rôles avec un joueur Sorcier.

Les joueurs Héros prennent une feuille de marque, une fiche personnage et la figurine correspondante.

Les Héros remplissent leur feuille de marque (Classe, Corps, Esprit, Équipement, Or, nom du personnage, blason).

L'Enchanteur choisit un paquet Sort, puis l'Elfe en choisit un, enfin les deux autres sont donnés à l'Enchanteur.

Le joueur Sorcier prend le paravent, y place derrière le livre de Quêtes, les cartes Trésor de Quête et les cartes monstres.

Placer le plateau avec les mots Hero Quest vers le Sorcier, puis mélanger et placer face cachée les paquets Trésor et Équipement.

Le Sorcier choisit un scénario, lit l'objectif, prépare la première salle et y pose l'escalier.

Les Héros placent leurs figurines dans la première salle.

Règles spéciales :

Soins et Corps : la valeur Corps ne peut excéder la valeur nominal.

Épuisement du stock d'un Monstre : si plus de figurines du monstre correspondant en réserve, prendre un monstre de même couleur.

Fin de partie et Victoire :

Si quête réussie et au moins un survivant sur la case Escalier OU si tous les héros morts.

Si campagne et survivant en fin de quête, un Héros peut vendre et acheter des Équipements, conserver un Trésor de quête, et doit défausser toute carte Trésor ordinaire.

Un seul type d'équipement par Héros.

Si campagne et trois quêtes de suites réussies, le Héros devient un Champion de l'Empereur et gagne 500 Ors.