Dungeon Roll

Installation du jeu

1. Retirez de la boîte du jeu tout son contenu à l'exception des jetons Trésor, qui y resteront à l'abri du regard des joueurs.
2. Distribuez au hasard une carte Héros à chaque joueur. Alternativement, chaque joueur peut choisir sa carte Héros. Les Héros démarrent le jeu sur la face Novice.
3. Le joueur qui a séjourné sous terre le plus récemment débute dans le rôle de l'Aventurier.
4. Le joueur à sa gauche débute dans le rôle du Maître du Donjon.

Rassembler son Groupe de Compagnons

1. L'Aventurier jette les 7 dés "Groupe" pour déterminer son équipe de départ.
2. Le Maître du Donjon place le D10 de niveau sur le chiffre 1.
3. Le Maître du Donjon jette 1 dé de Donjon qui représentera ses occupants.

Note : L'Aventurier explore le Donjon niveau par niveau. Au niveau 1, 1 dé Donjon. Au niveau 2, 2 dés Donjon...



A chaque fois qu'une face Dragon est obtenue sur un dé Donjon, mettez ce dé de côté dans l'Antre du Dragon où il restera jusqu'à ce que l'Aventurier ait vaincu le dragon ou que l'exploration soit terminée. Les dés dans l'Antre du Dragon ne peuvent être relancés en utilisant un Parchemin ou la compétence d'un Héros !

Exploration du Donjon – le tour d'un joueur

Le tour de l'Aventurier est divisé en quatre phases :
1. Phase des Monstres – Combattez les monstres!
2. Phase de Butin – Trouvez des trésors et des potions!
3. Phase du Dragon – Affrontez le dragon!
4. Phase de Regroupement – Retirez-vous ou enfoncez-vous dans les profondeurs du Donjon!

1. Phase des Monstres

L'aventurier utilise ses Compagnons (Champion, Guerrier, Clerc, Mage, Voleur) pour vaincre des Monstres (Gobelins, Squelettes et Gelées).
Seuls les dés actifs peuvent être utilisés (jamais ceux placés dans le Cimetière). Après utilisation un dé « Groupe » est immédiatement placé dans le Cimetière, à l'inverse des dés « Donjon » qui sont toujours disponibles.
Si un Aventurier ne parvient pas à vaincre tous les monstres, il doit alors fuir le Donjon ! L'exploration se termine alors immédiatement.
Durant cette phase, l'Aventurier peut accomplir les actions suivantes dans n'importe quel ordre :

A. Utiliser un Parchemin pour relancer un dé.

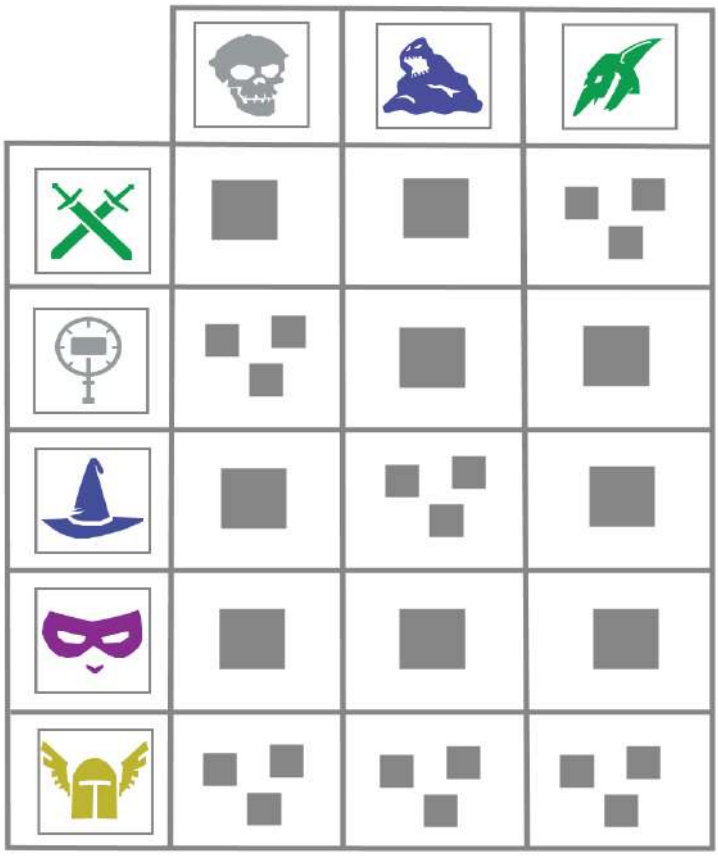
Un Parchemin peut être utilisé pour relancer autant de dés actifs que souhaité parmi les dés « Groupe » et « Donjon », dans n'importe quelle combinaison. Les dés dans l'Antre du Dragon ne peuvent pas être relancés de cette façon. Les dés sont déplacés dans le cimetière avant que leur effet soit activé.



B. Activer les compétences du Héros

L'Aventurier peut activer la Spécialité ou la compétence Ultime de son Héros.
La spécialité du héros peut être utilisée à tout moment.
La compétence ultime ne peut être utilisée qu'une seule fois par exploration d'un donjon. Lorsqu'elle est utilisée pivotez la carte de 90°.
Une carte Héros a une face novice et une face maître.

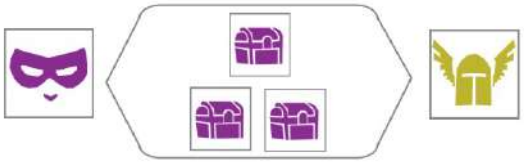
C. Utiliser un Compagnon pour vaincre un ou plusieurs Monstres.
Certains Compagnons sont plus adaptés pour combattre certains types de monstres.



2. Phase de Butin

L'Aventurier peut accomplir les actions suivantes dans n'importe quel ordre:

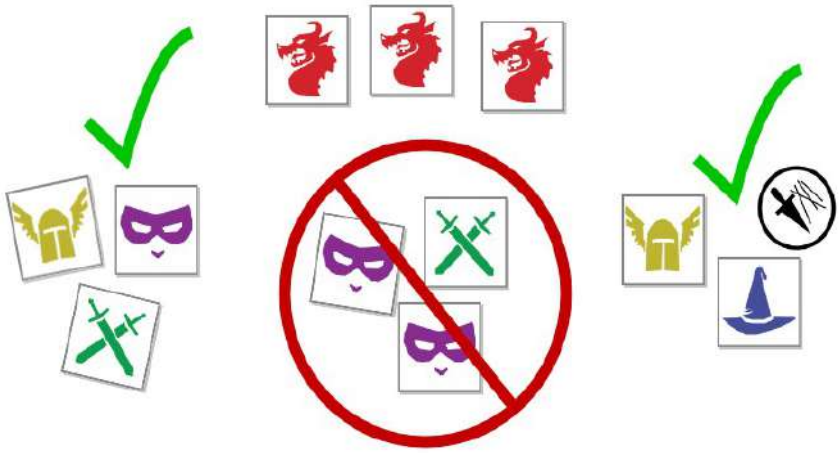
A. Ouvrir des Coffres.
Un Voleur ou Champion peut être utilisé pour ouvrir n'importe quel nombre de Coffres du niveau. Tout autre Compagnon peut être utilisé pour ouvrir un Coffre.



Pour chaque Coffre ouvert, l'Aventurier pioche un jeton Trésor dans la boîte.
Dans les rares cas où il n'y aurait plus de jeton Trésor dans la boîte, l'Aventurier reçoit un jeton d'Expérience à la place.

B. Boire des Potions.
Tout dé "Groupe "(y compris les Parchemins) peut être utilisé pour boire une ou plusieurs Potions. Pour chaque Potion bue, l'Aventurier prend 1 dé "Groupe" dans le Cimetière et l'ajoute à son groupe de dés actifs en le plaçant sur la face de son choix.
Les Coffre et Potions inutilisés seront replacés dans la réserve de dés lors de la phase de Regroupement.

3. Phase du Dragon
S'il y a trois dés ou plus dans l'Antre du Dragon, le Dragon apparaît et l'Aventurier doit le combattre. Si ce n'est pas le cas, passez directement à la Phase de Regroupement.
Utilisez trois types différents de Compagnons pour vaincre le Dragon. Les Trésors se comportant comme un Compagnon peuvent être utilisés dans ce but.
Si l'Aventurier ne parvient pas à vaincre le Dragon, il doit alors fuir le Donjon ! L'exploration se termine immédiatement.

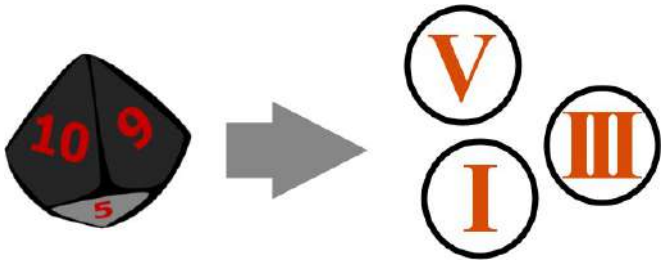


Après avoir vaincu le Dragon…
L'Aventurier s'approprie le Trésor du Dragon en piochant un Jeton de Trésor dans le coffre.
Tous les dés de Donjon présents dans l'Antre du Dragon sont remis dans la réserve de dés disponibles.
L'Aventurier gagne un jeton d'expérience pour avoir vaincu le Dragon.



4. Phase de Regroupement
Tous les Dés "Donjon" présents dans l'Antre du Dragon y restent. Tous les autres Dés "Donjon" sont remis dans la réserve de dés disponibles. L'Aventurier doit alors choisir une des trois options suivantes :

A. Se Retirer à la Taverne : l'Aventurier récolte un nombre de jetons d'Expérience égal au chiffre indiqué sur le Dé de Niveau. L'exploration est terminée.



B. L'Etoffe des Légendes : Si le Dé à 10 faces indique le niveau 10, l'Aventurier a fini d'explorer le Donjon et doit se retirer ! Il récolte 10 points d'Expérience.

C. Chercher la Gloire : l'Aventurier décide d'affronter le niveau suivant du Donjon, conservant ses dés "Groupe" actifs (ceux qui n'ont pas été envoyés au cimetière). Ils ne sont pas relancés. Le Maître du Donjon incrémente de 1 le Dé de Niveau, puis lance un nombre de Dés de Donjon égal au nombre indiqué par le Dé de Niveau pour représenter ses occupants, monstres et butin.
Si le Maître de Donjon doit lancer plus de dés de Donjon qu'il n'y en a de disponibles, il lance simplement tous les dés de Donjon disponibles.
Attention ! Une fois que les dés de Donjon sont lancés pour un nouveau niveau, l'Aventurier doit vaincre tous les monstres (et éventuellement le dragon) ou il ne gagnera aucune Expérience pour cette exploration.

L'Exploration est terminée

Lorsque l'Aventurier s'est retiré ou a fui le donjon, tous les dés "Groupe" et "Donjon" sont donnés au joueur à sa gauche. Le Maître du Donjon devient à son tour l'Aventurier. On revient à la phase 1. Le nouvel Aventurier constitue son groupe en lançant les dés.

Fin du Jeu

Le jeu se termine lorsque chaque joueur a effectué trois explorations. Les Trésors inutilisés par les joueurs valent 1 point d'Expérience chacun (sauf le Portail de ville, qui en vaut 2). Une paire d'écailles rapportent 2 points d'Expérience. Le joueur avec le plus grand total d'Expérience est le vainqueur ! En cas d'égalité, le joueur avec le moins de jetons Trésor est le vainqueur. S'il y a toujours égalité, les joueurs se réjouissent de cette victoire partagée.

Trésors

Tout au long du jeu, les joueurs vont accumuler des Trésors en ouvrant des Coffres et en triomphant du Dragon. Chaque jeton Trésor donne la possibilité à l'Aventurier d'utiliser une capacité à usage unique à n'importe quel moment de l'exploration. Les jetons Trésor utilisés sont remis dans la boîte. Les jetons inutilisés sont comptabilisés pour déterminer le score final du joueur.

Note : en cas de conflit avec les règles, la capacité du jeton Trésor est prioritaire.

	**Epée Vorpale (3)**: Utilisez la comme une face de dé Guerrier.
	**Talisman (3):** Utilisez le comme une face de dé Clerc.
	**Sceptre de Pouvoir (3):** Utilisez le comme une face de dé Mage.
	**Outils de Voleur (3):** Utilisez le comme une face de dé Voleur.
	**Parchemin (3):** Utilisez le comme une face de dé Parchemin.
	**Anneau d'invisibilité (4)** : Replacez tous les dés "Donjon" présents dans l'Antre du Dragon dans la réserve de dés disponibles. Ceci ne compte pas comme une victoire sur le Dragon et ne permet pas de piocher de jetons Trésor, ni de remporter un point d'expérience.

	**Ecaille de dragon (6):** A la fin du jeu, récupérez 2 points d'expériences supplémentaires pour chaque paire d'écailles de dragon en votre possession.
	**Potion (3)** : Récupérer 1 dé Groupe au Cimetière et ajoutez le à votre Groupe de dés actifs en choisissant sa face.
	**Appât à Dragon (4)** : Changez n'importe quelle face d'un dé de Donjon actif en face Dragon. Déplacez ce dé dans l'Antre du Dragon.
	**Portail de Ville (4)** : Récoltez un nombre de jetons d'Expérience égal au chiffre indiqué sur le Dé de Niveau. L'exploration est terminée. S'il n'est pas utilisé, le Portail de Ville vaut 2 points d'Expérience en fin de jeu.

Héros

Les cartes Héros représentent les Aventuriers. Au début du jeu, le Héros est placé sur sa face Novice. Il est placé du côté Maître quand l'Aventurier a récolté suffisamment de jetons d'Expérience pour atteindre le niveau indiqué sur sa carte.
Chaque Héros dispose de deux compétences : compétence spéciale et compétence ultime.
La Spécialité peut être utilisée autant de fois que vous le désirez durant chaque exploration. Quand la compétence ultime est utilisée, la carte de Héros est pivotée de 90°.
Au début de chaque exploration, la carte est redressée, donnant à nouveau l'accès à la compétence ultime. Ceci signifie qu'un joueur peut utiliser la compétence ultime un maximum de trois fois par partie.

Note : en cas de conflit avec les règles, la compétence du Héros l'emporte.

Règles Solo

Jouez trois rounds comme dans les règles normales (vous jetterez vous-même vos dés de Donjon) et tentez d'obtenir le meilleur score.

Points atteints :
0-15 points – chair à Dragon
16-23 points – Héros du Village
24-29 points – Explorateur aguerri.
30-34 points – Champion
35+ points – Héros des Ages

Titres !

✱ **Tueur de Dragons** – Éliminez deux Dragons lors de la même exploration.
✱ **Maître des Dragons** – Éliminez trois Dragons lors de la même exploration.
✱ **Ne me parlez pas de probabilités !** – Lancez les sept dés de Donjon à la fois, et survivez pour le raconter.
✱ **Ultime baroud** – Explorez un niveau en démarrant la Phase "Monstres" avec un dé "Groupe" en moins que le nombre de dés de Donjon et triomphez du Dragon.
✱ **Sosies** – Disposez d'un groupe de 5 Champions ou plus.
✱ **On va avoir besoin d'un sac sans fond !** – Comptabilisez 15 points (jetons Trésors) à la fin du jeu.
✱ **Maître du Donjon** – Finissez l'exploration avec le dé de Niveau indiquant 10.
✱ **20 naturel** – Atteignez un score de 20 points sans utiliser votre carte Héros.
✱ **Coup critique** – Explorez totalement un niveau de Donjon sans utiliser aucun Compagnon, les compétences ultimes du Paladin ou du Guerrier Mage.
✱ **Chef d'équipe** – Jouer au jeu avec chaque héros.
✱ **Tourbillon magique** – Comptabiliser 20 points à la fin du jeu sans utiliser de jetons Trésor.
✱ **Leurre à Dragon** – En un lancer, obtenez 3 dés dragons.

© 2013 Tasty Minstrel Games, Chris Darden – http://playtmg.com/
Traduction française non-officielle 08/2013

Tour de jeu de l'aventurier

Les actions de chaque phase peuvent être réalisées dans n'importe quel ordre.

1. Phase des monstres – Combattre les monstres

A. Utiliser un parchemin pour relancer un ou plusieurs dés « Groupe » ou « Donjon ».

B. Activer les compétences du Héros.

C. Utiliser un Compagnon pour vaincre un ou plusieurs Monstres.

2. Phase du butin – Trouver des Trésors ou des Potions.

A. Ouvrir des coffres

Utilisez un compagnons pour ouvrir un coffre et piochez un jeton par coffre ouvert

B. Boire des potions

Utilisez n'importe quel dé « Groupe » pour boire toutes les potions et récupérer dans le cimetière un dé « Groupe » par potion. Choisissez sa face.

3. Phase Dragon – Affronter le Dragon

Lorsqu'il y a 3 Dragons est plus dans l'Antre du Dragon.

Trois différents Compagnons sont nécessaires pour vaincre le Dragon. En cas de victoire, vous remportez 1 jeton Trésor et 1 point d'expérience.

4. Phase de regroupement

A. Se retirer à la taverne et donner les dé « Groupe » au joueur à sa gauche.

B. Si vous avez atteint le niveau 10, votre quête prend fin.

C. Chercher la gloire dans le prochain niveau du Donjon.