

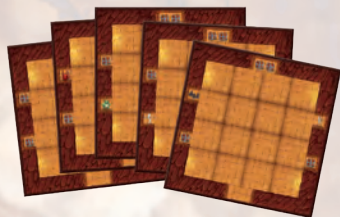
# MYSTERIOUS DUNGEONS



UN LIVRET DE RÈGLES

## CONTENU DE LA BOÎTE

5 plateaux de jeu



100 tuiles *Donjon*  
(20 par joueur)



Un livret de règles



60 marqueurs de point jaune



15 marqueurs de point rouge

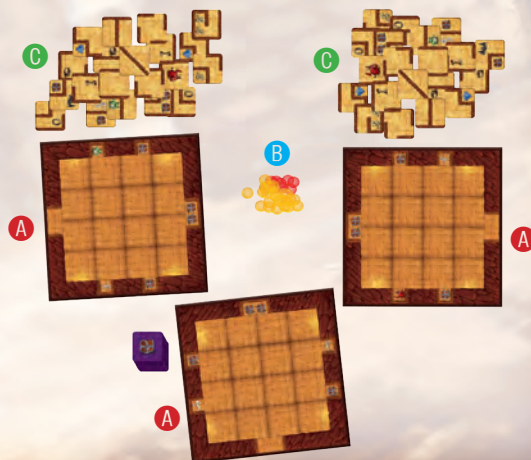


## BUT DU JEU

Au cours de la partie, placez des tuiles *Donjon* sur votre plateau. À la fin de la partie, parcourez les couloirs de votre plateau de jeu. Chaque trésor découvert dans le donjon vous rapporte 1 point, et chaque monstre rencontré vous en fait perdre 2. Le joueur ou la joueuse qui a le plus de points gagne.

## MISE EN PLACE

- A** Recevez un plateau joueur et positionnez-le devant vous (avec l'entrée du donjon face à vous).
- B** Placez les marqueurs de points au centre de la table.
- C** Prenez chacun 20 tuiles *Donjon* en choisissant votre couleur (chaque série de tuiles, a une couleur différente au dos). Vous avez le courage de lire ces règles, vous devenez donc le 1er joueur. Mélangez vos tuiles et formez une pile face cachée. Vos adversaires étalent chacun leurs tuiles face visible.



## TOUR DE JEU

Piochez la tuile supérieure de votre pile et montrez-la à vos adversaires. Simultanément, ils saisissent la même tuile parmi les tuiles visibles devant eux et la place sur leur plateau de jeu. Vous pouvez orienter cette tuile comme vous le souhaitez, et la placer sur n'importe quel espace vide de votre plateau. Piochez ensuite la tuile suivante de votre pile et montrez-la à nouveau aux autres... Etc. Poursuivez la partie ainsi jusqu'à ce que vous ayez tous placé 16 tuiles sur vos plateaux.

## DÉCOMPTE DES POINTS

Une fois que tous les plateaux sont recouverts de 16 tuiles, parcourez-en les couloirs en allant partout où vous pouvez vous rendre. Marquez chaque trésor que vous découvrez d'un point jaune et chaque monstre que vous rencontrez d'un point rouge.

**Remarque !** Commencez votre exploration à l'entrée du donjon.

Chaque trésor indiqué par un marqueur **jaune** rapporte **1 point**, et chaque monstre indiqué par un marqueur **rouge** coûte **-2 points**. Celui ou celle qui a le plus de points gagne.



Exemple de trésors :



Exemple de monstres :



**Exemple :** Dans les couloirs de votre donjon, vous trouvez 12 trésors (marqueurs jaunes) et vous rencontrez 2 monstres (marqueurs rouges). Vous totalisez donc 8 points ( $12 \times 1 - 2 \times 2 = 12 - 4 = 8$ ).

Dans chaque partie, 16 des 20 tuiles du donjon sont utilisées. Ainsi chaque partie est différente.

Vous pouvez évidemment choisir de jouer une partie en plusieurs manches. À la fin de chaque manche, notez les points obtenus. Le joueur ou la joueuse qui totalise le plus grand nombre de points remporte la partie.

Si vous n'avez personne avec qui jouer, le mode solo est là pour vous ! Essayez de marquer autant de points que possible.

## VARIANTE « ÉTAPE PAR ÉTAPE »

Cette variante comporte un changement de règle qui augmente la difficulté du jeu.

**En début partie**, piochez une tuile de votre pile et montrez-la à vos adversaires qui, simultanément, saisissent la même tuile parmi les tuiles visibles devant eux. Puis, chacun(e) place sa tuile sur l'une des deux cases adjacentes à l'entrée de son donjon.

Ensuite, chacune des tuiles suivantes doit être placée sur une case adjacente à au moins une tuile déjà placée sur votre plateau du joueur. Le reste des règles ne change pas.



L'auteur du jeu est le docteur en mathématique Reiner Knizia. C'est l'un des créateurs de jeux les plus populaires au monde avec, à son actif, près de 800 titres publiés dans plus de 50 langues.



Conception graphique : Reiner Knizia

Illustrations : Tomek Larek

Développement et production : Jarosław Basałyga, Adam Bukowski, Paulina Kortas

Graphisme et design : Adam Strzelecki, Tatsiana Korbut

Développement technique : Grzegorz Traczykowski

TREFL SA, ul. Kontenerowa 25  
81-155 Gdynia, Poland  
[www.trefl.com](http://www.trefl.com)

© 2024 Dr. Reiner Knizia.  
All rights reserved.

