

A DUNGEON DEFENSE GAME BY LUIS BRUEH

KEEP THE HEROES OUT!




BRUEH
GAMES



MISE EN GARDE POUR LES AVENTURIERS

Keep the Heroes Out! est un jeu de défense de donjon asymétrique et coopératif pour 1 à 4 joueurs où vous incarnez des monstres qui tentent d'empêcher des hordes de héros envahisseurs de voler leurs trésors durement gagnés!

COMPOSANTES

Dragon

Monstres:

Sorcière Poltergeist Lutin Reptile Squelette Gnoll Blob Rats

Jetons Ressource:

Grenouille Pièce Os Livre

Jetons Trappe:

Jetons Événement:

Jetons Blessure:

Jetons Héros:

Roublard Guerrier Archer Mage

Jetons Portail:

Jetons Trésor:

Jeton Joueur actif:

Jeton Vague 0:

Cartes Récompense:

Potion Bête Équipement Parchemin

Salles du donjon:

TYPE DE SALLE ACTION DE LA SALLE

Cartes Niveau de difficulté:

Cartes Guilde:

Héros Scénarios

Cartes Tactique:

Cartes Clan:

CRÉDITS

Concepteur et artiste: Luís Brüeh
Éditeur du livret de règles: Richard Neale et Konstantine Kevorque
Version française: Jonathan Coulombe, Christian Roy (French Kissed Games)
Remerciements particuliers à: Better Half Reviews, Evellyn Bruehmueller, Ferdinand Capitulo, Fernando Celso Jr., Garry Clarke, Josef Sallen, K. Takayasu et Richard Ham



Droits d'auteur: © 2021 Luís Brüeh. Tous droits réservés. Fabriqué en Chine.

Mise en garde: Risque d'étouffement. N'est pas destiné aux enfants de moins de trois ans.

Aide et soutien: S'il y a des problèmes concernant les composantes de votre jeu, veuillez communiquer avec notre équipe de soutien par l'intermédiaire de Hive : www.hiveinteractive.net/pledgemanager

Veuillez vous assurer d'inclure dans votre message électronique des photos de votre jeu ainsi que vos coordonnées complètes à des fins d'expédition, au cas où nous devons vous envoyer une pièce de rechange.

PRÉPARATION DU JEU

1 Créer le Donjon

Au début de la partie, choisissez un des scénarios inclus dans le Livret de donjons et construisez le donjon conformément aux instructions fournies.



2 Récompenses Disponibles

Mélangez toutes les cartes Bête, Potion, Équipement et Parchemin pour créer la pioche Récompense.



3 Placer les Trésors

Placez tous les jetons Trésor face cachée et mélangez-les. Lorsqu'un scénario vous demande de placer un jeton Trésor dans une Salle du donjon, choisissez-en un au hasard dans la pile mélangée.



4 Préparer la Guilde

Mélangez toutes les cartes Guerrier, Roublard, Mage et Archer ainsi que les cartes Scénario précisées dans le scénario que vous avez choisi pour la partie pour constituer la pioche Guilde. Placez la pioche face cachée près du donjon.




5 Créer la Réserve


Mettez tous les jetons restants à la portée de tous les joueurs; il s'agira de la réserve. Chaque fois qu'un jeton est défaussé, il retourne à la réserve.



6 En commençant par le joueur le plus jeune, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit un clan de monstres, prend la carte Clan, les cartes Tactique et les monstres correspondants.



6.1 Capacité Spéciale Chaque clan a une capacité spéciale qui peut seulement être exécutée si vous avez des monstres dans le donjon et si vous dépensez des actions d'activation. ().

6.2 Convoquer des Monstres Au début de la partie, placez le nombre de monstres correspondant à () sur la carte. Vous devez les placer dans la salle correspondant au type montré sur la carte, dans toute combinaison voulue.

6.3 Le Repaire Le reste des monstres sont placés près de la carte Clan et constituent votre repaire. Lorsqu'un monstre est convoqué dans le donjon, vous le prenez dans le repaire. Chaque fois qu'il quitte le donjon, il revient dans votre repaire.



6.4 Attributs du Clan À partir de la gauche, le premier chiffre est le nombre de monstres dans votre clan, le deuxième correspond au nombre de blessures qu'ils peuvent subir avant de devoir quitter le donjon, et le troisième constitue le nombre de cartes que compte votre clan.

6.5 Pioche Tactique Mélangez toutes les cartes Tactique qui correspondent à votre clan et placez-les face cachée près de votre carte Clan. Il s'agit de votre pioche Tactique. Piochez les cinq premières cartes; elles constitueront votre main.

7 Sélectionnez le niveau de difficulté:

Au début de la partie, sélectionnez le niveau de difficulté pour la séance. Placez la pioche Guilde au sommet de la Tuile niveau de difficulté choisie. Chaque fois qu'un joueur termine son tour, il doit piocher et résoudre le nombre de cartes Guilde précisé sur la tuile Niveau de difficulté choisie.



Famille:
(première partie, familles et joueurs occasionnels)

Vague 1: 1 carte Guilde
Vague 2: 2 cartes Guilde



Défi:
(joueurs solo et habitués)

Vague 1: 2 cartes Guilde
Vague 2: 2 cartes Guilde



Difficile:
(joueurs chevronnés seulement)

Vague 1: 2 cartes Guilde
Vague 2: 3 cartes Guilde

8 Le joueur dont le clan compte le moins de monstres prend le jeton Joueur actif.



CLANS DE MONSTRES

Chaque clan commence la partie avec une pioche de cartes Tactique axées sur différents aspects des trois principaux rôles : **maîtrise des foules**, **défenseur** et **adepte**. Pendant la partie, vous obtiendrez de nouvelles cartes qui vous permettront de modifier la stratégie de votre clan en fonction de votre groupe et des exigences du scénario. Vous n'êtes pas tenu de conserver votre rôle de départ, ce qui est génial! Les clans sont tous différents, et un des éléments amusants du jeu consiste à choisir différentes combinaisons de clans pour chaque scénario.

MAÎTRISE DES FOULES: Vous comptez bon nombre de cartes d'attaque afin de pouvoir vaincre de nombreux héros en un seul tour.

DRAGON ROUGE

Les héros sont cuits.



Activation: Retirez tous les jetons Blessure de votre dragon.

Conseil: Évitez d'acquérir des cartes Équipement. Obtenez plutôt des potions et des parchemins permettant d'attaquer.

REPTILE

La liberté à tout prix.

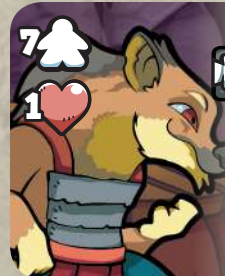


Activation: Effectuez une attaque à distance avec un de vos reptiles.

Conseil: Attaquez, puis cachez-vous. Concentrez-vous sur les récompenses qui vous permettent de vous déplacer et d'attaquer.

GNOLL

Dans le chaos, il y a aussi des possibilités.



Activation: Effectuez une attaque de mêlée avec un de vos gnolls.

Conseil: Déplacez des pièces avec vous afin d'avoir davantage d'occasions de convoquer vos gnolls.

DEFENSEUR: Vous pouvez facilement convoquer un grand nombre de monstres dans le donjon.

BLOB

Diviser et conquérir.



Activation: Piochez une carte Tactique immédiatement.

Conseil: Concentrez-vous sur les cartes Récompense vous permettant d'effectuer des activations afin de pouvoir utiliser votre capacité spéciale plus souvent.

SQUELETTE

Craignez les morts-vivants.

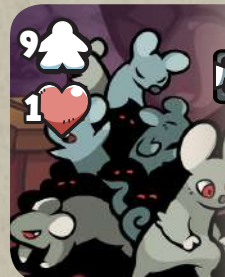


Activation: Placez un os sur une salle du donjon où se trouve un de vos squelettes.

Conseil: Au début de la partie, mettez l'accent sur l'obtention de bêtes et d'actions Déplacement.

RATS

L'union fait la force.



Activation: Placez un rat dans une pièce où se trouve déjà un rat.

Conseil: Concentrez-vous sur l'acquisition d'équipement. Les épées et les haches vous seront très utiles.

ADEPTE: Vous avez bon nombre de cartes d'activation et de mouvement qui vous permettent d'acheter de nouvelles cartes facilement ou d'aider les autres joueurs à le faire.

LUTIN

Si vous êtes rusés, vous n'avez rien à craindre.



Activation: Déplacez un de vos lutins.

Conseil: Posez autant de trappes que possible! Mettez l'accent sur l'acquisition de cartes Trappe, Attaquer et Convoquer.

POLTERGEIST

C'est un jeu d'enfantôme!

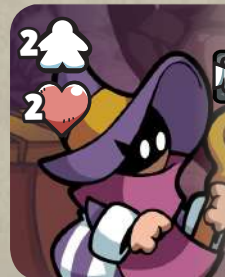


Activation: Déplacez un de vos poltergeists (utilisez un passage ou traversez un mur).

Conseil: Utilisez votre capacité spéciale pour déplacer des ressources et aider toute l'équipe à obtenir des cartes Récompense.

SORCIÈRE

La vraie magie, c'est l'imagination.



Activation: Placez un portail complet dans une salle où se trouve une de vos sorcières.

Conseil: Construisez des portails le plus rapidement possible. Ils aideront l'ensemble de l'équipe à obtenir des cartes Récompense.

APERÇU DU JEU

Keep the Heroes Out est un jeu coopératif de défense de donjon axé sur des scénarios où les joueurs sont des monstres qui tentent d'empêcher les soi-disant « héros » qui ne cessent d'envahir le donjon de piller leurs trésors. Le joueur actif (celui qui possède le jeton Joueur actif) joue son tour en exécutant toutes les phases d'un tour. À la fin de son Invasion des héros, si la partie n'est pas terminée, le joueur actif remet le jeton Joueur actif au joueur se trouvant à sa gauche. Ce joueur devient le joueur actif et doit prendre son tour. Si vous atteignez la fin de la pioche Guilde lors de la deuxième vague, **FÉLICITATIONS**, vous gagnez tous la partie! Si votre jeton Trésor de valeur 4 est pillé, vous perdez tous la partie immédiatement!



TOUR DU JOUEUR

Pendant votre tour, exécutez les 5 phases de jeu suivantes dans l'ordre précisé:

1) Jouez des cartes de votre main; 2) Renouvelez les récompenses, 3) Entretien, 4) Invasion des héros, 5) Fin du tour.



Jouez des cartes de votre main: Les cartes doivent être jouées une à la fois. Pour jouer une carte, choisissez une carte dans votre main, révélez-la, exécutez les actions de la carte, puis placez-la face visible dans votre aire de jeu. Lorsque vous traitez une carte, vous pouvez exécuter les actions précisées sur celle-ci dans n'importe quel ordre et au moyen de n'importe quel de vos monstres. Si, à tout moment, votre pioche Tactique est vide, mélangez seulement les cartes de votre défausse pour créer une nouvelle pioche Tactique.



Renouvelez les récompenses: Vous pouvez défausser une carte Tactique de votre main pour renouveler entre 1 et 5 cartes Récompense. Placez les cartes que vous voulez éliminer parmi les récompenses disponibles au bas de la pioche Récompenses et remplacez les cartes éliminées par de nouvelles cartes à partir du sommet de la pioche. Vous pouvez renouveler les récompenses plusieurs fois pendant votre tour, mais vous devez défausser une carte Tactique de votre main chaque fois que vous prenez cette action.



Entretien: Défaussez toutes les cartes dans votre aire de jeu. Si vous avez moins de 5 cartes, piochez des cartes de votre pioche Tactique jusqu'à ce que vous en ayez 5 dans votre main. S'il n'y a plus de cartes dans votre pioche Tactique, mélangez toutes les cartes Tactique et Récompense dans votre défausse et placez-les face cachée pour constituer une nouvelle pioche Tactique.



Invasion des héros: Au cours de cette phase, vous devez piocher et résoudre le nombre de cartes Guilde correspondant au niveau de difficulté et à la vague en cours. S'il n'y a plus de cartes Guilde dans la pioche et qu'il s'agit de la première fois que vous atteignez la fin de la pioche, mélangez toutes les cartes Guilde et placez-les face cachée. Vous commencez maintenant la deuxième vague d'attaques. Si vous atteignez la fin de la pioche Guilde lors de la deuxième vague, **FÉLICITATIONS**, vous gagnez tous la partie! Si votre jeton Trésor de valeur 4 est pillé, vous perdez tous la partie immédiatement!



Fin du tour: À la fin de la phase Invasion des héros, si la partie n'est pas terminée, le joueur actif remet le jeton Joueur actif au joueur se trouvant à sa gauche. Ce joueur devient le joueur actif et doit jouer son tour.

(Utilisez la face du jeton Joueur actif que vous voulez; cela n'a aucune incidence sur les règlements.)



Important: dans une partie à 4 joueurs, par exemple, vous devrez composer avec 4 Invasions des héros par ronde (une invasion pour le tour de chacun des joueurs).

ACTIONS

Sauf avis contraire, les actions sont résolues une à la fois, dans l'ordre de votre choix, et vous pouvez répartir les actions précisées sur une carte entre un ou plusieurs de vos monstres dans le donjon. Vous pouvez également choisir de ne pas utiliser toutes les actions précisées sur une carte. Si une action nécessite un jeton et qu'il n'y a plus de jetons correspondants dans la réserve, vous ne pouvez pas exécuter cette action. Chaque action a un symbole unique. Voici la définition des symboles:



Piocher:

Piochez une carte de votre pioche Tactique et ajoutez-la à votre main. Vous pouvez jouer cette carte pendant le reste de votre tour.



Activer:

Vous pouvez utiliser cette action pour effectuer diverses choses dans le jeu qui nécessitent une activation. Par exemple : la capacité spéciale de votre clan, l'activation d'une salle du donjon et le parachèvement d'un portail.



Déplacement:

Déplacez un de vos monstres vers une salle de donjon adjacente au moyen d'un passage ou d'un portail. Lorsque vous vous déplacez, vous pouvez transporter une ressource ou un jeton Trappe avec vous.



Attaque de mêlée:

Donnez 1 point de dommages à un héros se trouvant dans la même salle du donjon qu'un de vos monstres. Si le nombre de points de santé du héros est zéro, défaussez le héros.



Attaque à distance:

Donnez 1 point de dommages à un héros se trouvant dans une salle du donjon adjacente à une salle où se trouve un de vos monstres (il doit y avoir un passage entre les salles). Si le nombre de points de santé du héros est zéro, défaussez le héros.



Placer une ressource:

Placez la ressource correspondante dans une salle du donjon où se trouve un de vos monstres.



Défendre:

Lorsqu'un héros attaque dans une salle où se trouve un de vos monstres, vous pouvez, comme réaction, réduire les dommages causés par 1 point.



Trappe:

Placez un jeton Trappe dans une salle du donjon où se trouve un de vos monstres.



Portail:

Placez un jeton Portail terminé dans une salle du donjon où se trouve un de vos monstres.



Embuscade:

Convoquez un certain nombre de monstres dans les salles correspondant au type précisé. Dans l'exemple ci-dessus, convoquez jusqu'à 3 monstres et répartissez-les dans les salles Égouts et Entraîneur de bêtes.



Choisir sagement:

Lorsque des actions sont séparées par une barre oblique (« / »), vous pouvez choisir l'option de gauche ou l'option de droite. Dans l'exemple ci-dessus, vous pouvez effectuer 2 Attaques de mêlée ou 1 Déplacement.



Poussée:

Si vous réussissez l'action de gauche, vous pouvez effectuer l'action de droite gratuitement. Dans l'exemple ci-dessus, vous devez défausser 1 Pièce dans une salle où se trouve un de vos monstres afin de placer 3 monstres dans la même salle du donjon.



Saturation:

Tous les monstres dans la même salle du donjon effectuent l'action précisée. Dans l'exemple ci-dessus, ils peuvent tous se déplacer une fois.



Renforts:

Examinez les 3 premières cartes de votre pioche Tactique. Ajoutez à votre main les cartes qui correspondent à l'action précisée, puis défaussez le reste des cartes. Dans l'exemple ci-dessus, obtenez toutes les cartes montrant une Attaque de mêlée et défaussez le reste.

PORTAILS

Chaque scénario commence avec des jetons Portail incomplets. Ceux-ci sont déjà répartis dans le donjon. Dans ces salles, vous pouvez effectuer des actions Activer pour les terminer. Ce faisant, retournez le jeton pour montrer sa face terminée.

Lorsque deux salles ont des portails terminés, elles sont considérées comme étant adjacentes pour les déplacements. Sauf avis contraire, les héros ignoreront toujours les portails lorsqu'ils se déplacent dans le donjon.



TRAPPES

Les trappes sont un moyen de défense à usage unique pour votre donjon. Vous pouvez les obtenir dans l'atelier ou au moyen de cartes spéciales. Vous pouvez déplacer une trappe de la même façon que vous transportez une ressource. Lorsqu'un héros entre dans une salle munie d'une trappe (soit en y étant convoqué ou en s'y déplaçant), il subit 1 point de dommages, puis la trappe est défaussée.



SALLES DU DONJON

Chaque salle de donjon a un rôle. Certaines salles ont une action spéciales que vous pouvez exécuter si un de vos monstres s'y trouve (pour ce faire, vous devez utiliser l'action Activer (A)).



In some rooms there is Loot that can be acquired! You will need to have a specific Resource available in the room, so plan ahead! Perform an Activate action, discard the relevant Resource, pick a card from the available Loot that matches the type shown and place it in your Discard Pile. Next time you reshuffle your Tactics deck it will be shuffled along with it. Immediately reveal the top card from the Loot deck and fill the empty spot.



Par exemple, afin d'acquérir l'araignée, un joueur devrait d'abord avoir un monstre dans le cimetière. 1) Activer le cimetière pour obtenir un jeton Os. 2) Déplacer le monstre et le jeton Os vers la salle Entraîneur de bêtes. 3) Activer la salle Entraîneur de bêtes pour acquérir la carte Bête araignée, puis l'ajouter à la défausse. Ensuite, révéler une nouvelle carte Récompense.

Conseil : Une bonne tactique consiste à générer une ressource et à la laisser dans la salle pour que les autres joueurs puissent acquérir des récompenses plus tard au cours de la partie. Il s'agit d'un jeu coopératif, après tout!



Salles Spéciales: Cellules

Une fois par tour, à tout moment pendant votre tour, vous pouvez jouer de chance en jetant un héros dans les Cellules! Pour ce faire, il n'est pas nécessaire que l'un de vos monstres se trouve dans la salle Cellules ou que vous preniez l'action Activer. Piochez d'abord la première carte de la pioche Guilde. Si vous piochez une carte scénario, il ne se passe rien! Si vous piochez une carte héros, prenez leur jeton de la réserve et placez-le dans les Cellules, face épuisée. Ensuite, piochez 3 cartes de votre pioche Tactique et ajoutez-les à votre main.

Faites attention! Les héros épuisés activeront leurs capacités lorsqu'ils seront convoqués! Par conséquent, si un mage est envoyé aux Cellules, tous les héros épuisés briseront leurs Cellules et deviendront actifs! Le cas échéant, activez-les immédiatement. Une fois tous les héros épuisés à nouveau, vous pouvez poursuivre votre tour si vous n'avez pas perdu la partie.



Par exemple, le joueur Rats, qui n'a aucun monstre dans le donjon au début de son tour, décide de jouer de chance et d'envoyer un héros aux Cellules. 1) Il pioche la première carte de la pioche Guilde et il s'agit d'un mage! Oh non! 2) Ensuite, le joueur a tout de même l'occasion de piocher 3 cartes de sa pioche Tactique. Une des cartes présente l'action Convoquer! 3) Attendez! Avant de pouvoir utiliser ses cartes, le joueur doit exécuter les actions des héros... 3.1) La capacité du mage libère tous les héros des Cellules, donc tous les héros épuisés sont réactivés, et ces héros doivent maintenant agir!

3.2) Un des héros prendra le trésor et deviendra épuisé. 3.3) Sans monstre ou trésor dans les Cellules, les 3 autres héros se déplaceront vers le Coffre-fort. Ce dernier n'est pas gardé par les monstres. Par conséquent l'archer est réactivé! 3.4) Les 4 héros peuvent maintenant piller le trésor de valeur 4, ce qui met immédiatement fin à la partie. Les monstres sont vaincus!

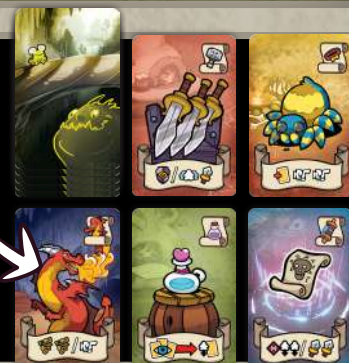


Salle Spéciale : Laboratoire

Préparation supplémentaire: Si le Laboratoire est inclus dans un scénario, choisissez un clan qui n'est pas utilisé par un joueur et mélangez chacune des 10 cartes Tactique de départ dans la pioche Récompense.

Lorsque vous activez le Laboratoire, piochez une carte de la pioche Guilde. S'il s'agit d'un héros, envoyez ce héros aux Cellules pour acquérir une carte Tactique des Récompenses disponibles et ajoutez-la à votre défausse. Veuillez prendre note que le fait de jouer une carte Tactique de votre main ne vous oblige pas à posséder le monstre de ce clan. Vous n'avez qu'à exécuter les actions sur la carte au moyen de vos propres monstres.

Par exemple, pour acquérir la carte « dragon », vous devez vous rendre au Laboratoire et l'activer pour envoyer une carte Guilde aux Cellules. Ensuite, vous ajoutez la carte Dragon à votre défausse. Si un mage étaient envoyé aux Cellules de cette façon, les héros seraient activés et s'évaderaient de la prison, comme d'habitude.





Salle Spéciale : Construction

Préparation supplémentaire: Si la salle Construction est incluse dans un scénario, mélangez les salles du donjon non utilisées et placez-les face cachée près du donjon pour constituer la pioche Construction et révélez les 3 premières cartes. Il s'agit des plans disponibles.

Lorsque vous activez la salle Construction, défaussez un nombre de Pièces d'or de la salle Construction correspondant à la valeur du trésor que vous voulez placer dans la nouvelle salle construite. Vous devez dépenser entre 1 et 3 Pièces d'or pour prendre le trésor correspondant dans la réserve. Si aucun trésor de cette valeur n'est disponible dans la réserve, vous ne pouvez pas construire la nouvelle salle! Prenez la salle dans les plans disponibles et placez-la à côté d'une salle qui se trouve déjà dans le donjon. Assurez-vous qu'il y a un passage allant de la nouvelle salle au Coffre-fort. Placez le jeton Trésor sur la nouvelle salle. Ensuite, révélez la prochaine salle de la pioche Construction et ajoutez-la aux plans disponibles.



Dans cet exemple, le joueur Rats veut construire l'Atelier qui se trouve dans les plans disponibles. Il génère des Pièces d'or dans le Coffre-fort et les transporte une à la fois jusqu'à la salle Construction.

1) Lorsque le joueur active la salle Construction, il peut choisir de défausser les 2 Pièces d'or ou seulement 1 d'entre elles. Il choisit de défausser les 2 Pièces d'or et place un jeton Trésor de valeur 2 afin de renforcer les défenses du donjon.

2) Maintenant, le Rat doit choisir où placer la nouvelle salle Trappes, sachant qu'elle doit être accessible par des passages à partir du Coffre-fort.

À ce moment, vous devez penser de façon stratégique! Vous voulez construire un donjon qui vous permet de déplacer des ressources facilement afin d'acquérir des cartes Récompense, mais également un donjon qui fait en sorte qu'il est difficile pour les héros de se rendre à la salle Coffre-fort.



3) Le Rat décide de placer la nouvelle salle à l'extrême droite et de la retourner pour qu'elle soit connectée aux autres salles par le bas. Il vérifie si les passages se rendent jusqu'au Coffre-fort, puis révèle une nouvelle salle de la pioche Construction et l'ajoute aux plans disponibles.

INVASION DES HÉROS

Après qu'un joueur termine sa phase Entretien, il doit piocher et résoudre autant de cartes Guilde que l'exige le niveau de difficulté choisi. Si la pioche est vide, mélangez la défausse pour constituer une nouvelle pioche et retournez la tuile Niveau de difficulté afin de commencer la deuxième vague. Si vous survivez à la deuxième vague sans perdre le trésor de valeur 4, vous gagnez la partie!



Familial:

Vague 1: Révélez 1 carte Guilde
Vague 2: Révélez 2 cartes Guilde



Corsé:

Vague 1: Révélez 2 carte Guilde
Vague 2: Révélez 2 cartes Guilde



Très difficile:

Vague 1: Révélez 2 carte Guilde
Vague 2: Révélez 3 cartes Guilde

Par exemple, si vous jouez la première vague au niveau Très difficile, vous devez piocher et résoudre 2 cartes Guilde après le tour de chaque joueur. Si vous terminez la pioche Guilde, vous devez la mélanger à nouveau, retourner la tuile Niveau de difficulté, puis commencer la deuxième vague. Dès lors, vous devez piocher et résoudre 3 cartes Guilde après le tour de chaque joueur.



RÉSoudre UNE CARTE GUILDE

Vous devez toujours résoudre 1 carte Guilde à la fois avant de piocher la prochaine. S'il y a de multiples héros à activer, les joueurs choisissent ensemble quel héros sera activé en premier. **Keep the Heroes à la baie! Ne négligez pas les héros! Si vous devez convoquer un nouveau héros et qu'il ne reste aucun jeton dans la réserve, vous devez réactiver tous les héros de cette catégorie ainsi que tout autre héros se trouvant dans la même salle (même s'ils sont dans les Cellules).**

1 Il y a deux types de cartes Guilde:



Carte Héros: Vous devez convoquer 1 héros de la catégorie montrée sur la carte dans 2 salles différentes correspondant au type de salle montré sur la carte.



Carte Scénario: Ces cartes suivent les règles propres au scénario. Lisez le livre Donjon pour obtenir de plus amples renseignements.

Discarded Guild cards are open information. You may check them or even organize them in piles to make calculating future odds easier. Below you can see the icons, the name and the rooms that correspond to the various room types shown on the Guild cards:



Diamant: Coffre-fort



Épées: Forge et Atelier



Chapeaux: Bibliothèque et Apothicaire



Œil mystique: Cimetière et Bureau

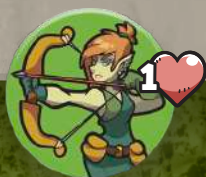


Os: Égouts et Entraîneur de bêtes



Spécial: Cellules, Laboratoire, Construction

2 En mettre plein la vue: Immédiatement après avoir été convoqué, un héros exécutera toujours sa capacité spéciale:



Archer: Effectuer 1 attaque à distance causant 1 point de dommages à 1 monstre dans une salle adjacente, ciblant les monstres les plus près du Coffre-fort.



Guerrier: Défaussez jusqu'à 2 ressources dans la salle où le guerrier est convoqué.



Roublard: Défaussez 1 jeton Trappe de la salle où le roublard est convoqué.



Mage: S'il est convoqué dans les Cellules, réactivez tous les héros épuisés (le mage aussi); ils s'évadent tous de prison!

Sauf indication contraire, tous les Héros ont seulement 1 point de santé et sont retirés du donjon lorsqu'ils subissent 1 point de dommages.

3

Vérifier la salle: S'il y a des trappes dans la salle, activez-les 1 à la fois. Donnez 1 point de dommages au héros, puis défaussez le jeton Trappe. Si un guerrier, un roublard ou un archer a été convoqué dans les Cellules, retournez leur jeton face épuisée. Si le héros est encore actif dans le donjon, passez à l'étape 4.



4

Inspirer: Si le héros a été convoqué (ou a foncé) dans une pièce où se trouvent d'autres héros épuisés, réactivez TOUS les héros en les retournant face Active; ils devront tous être activés pendant le tour.



Lorsqu'un héros attaque, pille ou attend, retournez-le (d'actif à épuisé)!



Lorsqu'un héros est convoqué ou fonce dans une salle et qu'il n'est pas tué par une trappe, « inspirez » tous les héros épuisés auparavant dans cette pièce en les réactivant.

5

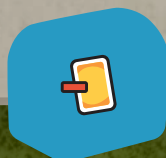
Attaque: S'il y a un monstre dans la même salle que le héros, épuisez le héros et donnez 1 point de dommages au monstre. Tout monstre dans la salle peut utiliser une carte défense comme réaction à l'attaque afin de la bloquer. Si le monstre meurt, retirez-le du donjon et remplacez-le dans le repaire du joueur. Si le monstre a plus de 1 point de santé, utilisez les jetons Blessure pour tenir compte des dommages subis.

6

Piller: S'il n'y a aucun monstre dans la salle et que le nombre de héros actifs présents dans la pièce est égal ou supérieur à la valeur du trésor se trouvant dans la salle, épuisez un nombre de héros correspondant à la valeur du trésor pour le piller! Retournez le jeton Trésor, exécutez ses effets, puis défaussez-le.



Putréfaction: Défaussez une ressource de cette salle.



Mauvais sort: Tous les joueurs défaussent une carte de leur choix de leur main.



Guérison: Réactivez tous les héros dans cette salle.



Prisonnier: Piochez une carte Guilde et envoyez le héros concerné dans les Cellules.



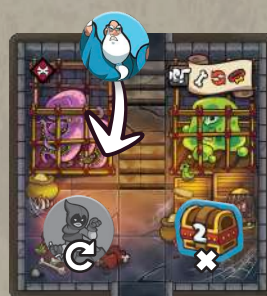
Défaite: Vous perdez la partie!

7

Attendre: S'il n'y a aucun monstre dans la salle et qu'il s'y trouve un trésor, mais que le nombre de héros actifs est inférieur à la valeur du trésor, le héros attendra des renforts. Épuisez le héros.



Par exemple, un roublard est convoqué dans la salle Entraîneur de bêtes. Il 2) en mettra plein la vue et défaussera la trappe au moyen de sa capacité spéciale, puis 7) attendra, devenant épuisé, car il a besoin de 2 héros pour piller ce trésor.



Plus tard, un mage est convoqué dans la même salle. Il 3) inspirera le roublard épuisé, qui sera retourné face active, puis 6) pillera le trésor de valeur 2 en épuisant le mage et le roublard.

8

Foncer: S'il n'y a aucun monstre ou trésor dans une salle, tous les héros actifs dans la salle (simultanément) se déplacent vers une salle adjacente qui est plus près du Coffre-fort (en cas d'égalité, les joueurs décident ensemble). Lorsque les héros entrent dans une nouvelle salle, il faut suivre les étapes 3, 4, 5, 6, 7 et 8 à nouveau pour chacun des héros.

Lorsque chaque carte Guilde pour le tour est résolue et que tous les héros dans le donjon sont épuisés, le prochain joueur prend le jeton Joueur actif et commence son tour. Si la dernière carte de la deuxième vague est résolue et que le trésor de valeur 4 n'a pas été pillé, vous gagnez tous!



EXEMPLE DU TOUR D'UN JOUEUR

Voici un exemple de tour complet du joueur Rats



MAIN DE DÉPART

Phase 1 : Jouez des cartes de votre main

1) Au début de son tour, le joueur Rats décide de tenter sa chance en envoyant un héros aux Cellules pour piocher 3 cartes supplémentaires. Le héros révélé est un guerrier. Celui-ci est jeté dans une cellule, épuisé. 1.1) Le joueur pioche 3 cartes Tactique et les ajoute à sa main. Il a maintenant 8 cartes.



2) Il joue la carte montrée à gauche. Cette carte donne deux choix séparés par une barre oblique « / » (Saturation et Attaque). Il choisit l'action « Saturation » et déplace tous ses monstres du Coffre-fort vers des salles adjacentes. 2.1) Deux monstres se déplacent vers les Égouts, tandis que 2.2) un monstre se déplace vers l'Atelier.



3.1) Le joueur joue ensuite sa deuxième carte. Celle-ci lui donne également deux choix. Il choisit le côté gauche et obtient deux actions Activer. Il active d'abord les Égouts et y place un jeton Grenouille.

3.2) Ensuite, il active l'Atelier et y place un jeton Trappe. Il prend les deux jetons de la réserve et les place dans les pièces appropriées.



4) Le joueur joue ensuite une troisième carte. Des deux choix offerts par celle-ci, il choisit encore le côté gauche et deux actions Activer. Il utilise les deux actions pour activer l'Atelier à deux reprises, obtenant 2 jetons Trappe additionnels. Il prend les 2 jetons de la réserve et les ajoute à l'Atelier!





5) Pour sa quatrième carte, le joueur choisit l'Action Saturation et déplace deux de ses monstres des Égouts vers l'Apothicaire, apportant le jeton Grenouille avec eux.



6) Le joueur joue une cinquième carte, choisissant l'action Déplacer pour déplacer un monstre l'Atelier vers l'Entraîneur de bêtes, transportant un jeton Trappe avec lui.

N'oubliez pas: Chaque monstre peut seulement transporter 1 jeton Ressource ou Trappe à la fois lorsqu'il se déplace d'une salle à une autre.



7) Lorsqu'il joue sa 6e carte, il choisit l'action Saturation pour attaquer 1 fois avec chacun de ses monstres dans l'Apothicaire. Chaque monstre attaque 1 héros, causant 1 point de dommages. Les 2 héros sont vaincus et retirés du donjon!



8.1) Le joueur joue ensuite sa 7e carte, choisissant d'obtenir deux actions Activer. Il active d'abord l'Apothicaire, défaussant le jeton Grenouille afin d'obtenir une Potion dans les récompenses disponibles! La carte Potion est ajoutée à sa défausse. 8.2) Avec la seconde action Activer, il utilise la capacité spéciale de son clan pour placer un nouveau monstre dans le donjon!



9) Au moyen de sa dernière carte, le joueur choisit l'action Attaquer et retire 1 héros de la salle Entraîneur de bêtes. **N'oubliez pas:** Vous n'êtes pas tenu de jouer toutes les cartes de votre main pendant votre tour. Parfois, une carte pourrait être plus utile dans d'autres circonstances et pourrait valoir la peine d'être conservée pour un autre tour.



Phase 2 : Renouvelez les récompenses

Pendant cette phase, si le joueur Rats avait encore des cartes non jouées, il pourrait choisir d'en défausser une ou plusieurs afin de renouveler les récompenses disponibles ou les garder dans sa main jusqu'à leur prochain tour. Puisque le joueur n'a plus de carte, il ne fait rien et passe à la prochaine phase.

Phase 3 : Entretien

10) Toutes les cartes jouées par le joueur Rats pendant son tour passent de l'aire de jeu à la défausse, et le joueur Rats pioche des cartes de sa pioche Tactique jusqu'à ce qu'il ait 5 cartes dans sa main.

Phase 4: Invasion des héros

L'exemple ci-après montre la phase 4 (Invasion des héros) du joueur Rats, pendant la deuxième vague du niveau de difficulté Très difficile. Par conséquent, il devra piocher et résoudre 3 cartes Guilde, 1 à la fois.



11) La première carte Guilde révélée nécessite l'ajout d'un roublard dans 2 différentes salles avec Épées. Cela signifie que vous devez placer un roublard dans la Forge et un autre dans l'Atelier.

11.1) Le roublard dans la Forge est épuisé pour attaquer le dragon; il faut placer un jeton Blessure sur celui-ci. Comme le dragon a 5 points de santé il demeure dans le donjon.

11.2) le roublard dans l'Atelier désamorce une des trappes avec sa capacité spéciale (le jeton Trappe est défaussé), mais prend 1 point de dommages en raison de la 2e trappe! Défaussez le roublard et le 2e jeton Trappe.



12) La deuxième carte Guilde nécessite l'ajout d'un guerrier dans 2 différentes salles avec Œil mystique. Cela signifie que vous devez placer un guerrier dans le Cimetière et un autre dans le Bureau.

12.1) Le guerrier dans le Cimetière défausse les 2 jetons Os avec sa capacité spéciale, puis s'épuise pour piller le trésor. Retournez le jeton Trésor : il s'agit d'un jeton Guérison! Par conséquent, le guerrier sera réactivé! Retournez-le face Active.

12.2) Le guerrier dans le bureau inspire les 2 archers lorsqu'il est convoqué! Les 3 héros actifs seront épuisés pour piller le trésor de valeur 3. Retournez le jeton Trésor : il s'agit d'un Prisonnier. Vous devez donc piocher une carte Guilde et envoyer le héros pertinent aux Cellules immédiatement!





12.3) la carte *Guilde* que vous piochez est un archer! Elle utilise son attaque à distance pour causer 1 point de dommages à un des monstres Rats dans la salle Apothicaire, puis demeure épuisée dans les Cellules.

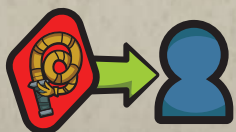
12.4) Le guerrier dans le Cimetière qui a été guéri est toujours actif. Maintenant, il se déplace vers l'Entraîneur de bêtes et subit 1 point de dommages dans cette pièce avant d'avoir l'occasion d'inspirer le roublard. Veuillez prendre note que les héros peuvent seulement utiliser leurs capacités lorsqu'ils sont convoqués. Par conséquent, le guerrier n'enlève pas le jeton Os de la salle, même s'il ne s'y trouvait aucune Trappe.



13) La troisième carte *Guilde* révélée est un mage dans une salle de Chapeaux. Par conséquent, vous devez placer un page dans la Bibliothèque et un autre dans l'Apothicaire.

13.1) Le mage a été convoqué dans la Bibliothèque, mais il ne s'y trouve aucun monstre ou trésor. Par conséquent, il foncera dans une salle adjacente qui est plus près du Coffre-fort (en empruntant un passage). Lorsqu'il entre dans la Forge, il inspire le roublard épuisé. Les deux héros seront épuisés pour attaquer, causant 2 autres points de dommages au dragon! Veuillez prendre note que le mage, puisqu'il n'a pas été convoqué aux Cellules, n'utilisera pas sa capacité pour libérer les prisonniers.

13.2) Le mage dans l'Apothicaire sera épuisé pour attaquer le Rat qui s'y trouve. Ce dernier sera retiré du donjon. Comme les 3 cartes *Guilde* ont été résolues et que le trésor dans le Coffre-fort n'a pas encore été pillé, le prochain joueur peut commencer son tour.



Phase 5 : Fin du tour

Après la fin de l'Invasion des héros, comme la partie n'est pas terminée, le joueur Rats passe le jeton *Joueur actif* au joueur à sa gauche, qui joue avec le Dragon. Maintenant, le joueur Dragon devient le joueur actif et doit prendre son tour.

TOUR DU JOUEUR

Pendant votre tour, exécutez les 5 phases de jeu suivantes dans l'ordre précisé:

1) Jouez des cartes de votre main; 2) Renouvelez les récompenses, 3) Entretien, 4) Invasion des héros, 5) Fin du tour.



Important: dans une partie à 4 joueurs, par exemple, vous devrez composer avec 4 Invasions des héros par ronde (une invasion pour le tour de chacun des joueurs).

ACTIONS

Sauf avis contraire, les actions sont résolues une à la fois, dans l'ordre de votre choix, et vous pouvez répartir les actions précisées sur une carte entre un ou plusieurs de vos monstres dans le donjon. Vous pouvez également choisir de ne pas utiliser toutes les actions précisées sur une carte. Si une action nécessite un jeton et qu'il n'y a plus de jetons correspondants dans la réserve, vous ne pouvez pas exécuter cette action. Chaque action a un symbole unique. Voici la définition des symboles:



Piocher:

Piochez une carte de votre pioche Tactique et ajoutez-la à votre main. Vous pouvez jouer cette carte pendant le reste de votre tour.



Activer:

Vous pouvez utiliser cette action pour effectuer diverses choses dans le jeu qui nécessitent une activation. Par exemple: la capacité spéciale de votre clan, l'activation d'une salle du donjon et le parachèvement d'un portail.



Déplacement :

Déplacez un de vos monstres vers une salle de donjon adjacente au moyen d'un passage ou d'un portail. Lorsque vous vous déplacez, vous pouvez transporter une ressource ou un jeton Trappe avec vous.



Attaque de mêlée:

Donnez 1 point de dommages à un héros se trouvant dans la même salle du donjon qu'un de vos monstres. Si le nombre de points de santé du héros est zéro, défaussez le héros.



Attaque à distance:

Donnez 1 point de dommages à un héros se trouvant dans une salle du donjon adjacente à une salle où se trouve un de vos monstres (il doit y avoir un passage entre les salles). Si le nombre de points de santé du héros est zéro, défaussez le héros.



Placer une ressource:

Placez la ressource correspondante dans une salle du donjon où se trouve un de vos monstres.



Défendre:

Lorsqu'un héros attaque dans une salle où se trouve un de vos monstres, vous pouvez, comme réaction, réduire les dommages causés par 1 point.



Trappe:

Placez un jeton Trappe dans une salle du donjon où se trouve un de vos monstres.



Portail:

Placez un jeton Portail terminé dans une salle du donjon où se trouve un de vos monstres.



Embuscade:

Convoquez un certain nombre de monstres dans les salles correspondant au type précisé. Dans l'exemple ci-dessus, convoquez jusqu'à 3 monstres et répartissez-les dans les salles Égouts et Entraîneur de bêtes.



Choisir sagement:

Lorsque des actions sont séparées par une barre oblique (« / »), vous pouvez choisir l'option de gauche ou l'option de droite. Dans l'exemple ci-dessus, vous pouvez effectuer 2 Attaques de mêlée ou 1 Déplacement.



Poussée:

Si vous réussissez l'action de gauche, vous pouvez effectuer l'action de droite gratuitement. Dans l'exemple ci-dessus, vous devez défausser 1 Pièce dans une salle où se trouve un de vos monstres afin de placer 3 monstres dans la même salle du donjon.



Saturation:

Tous les monstres dans la même salle du donjon effectuent l'action précisée. Dans l'exemple ci-dessus, ils peuvent tous se déplacer une fois.



Renforts:

Examinez les 3 premières cartes de votre pioche Tactique. Ajoutez à votre main les cartes qui correspondent à l'action précisée, puis défaussez le reste des cartes. Dans l'exemple ci-dessus, obtenez toutes les cartes montrant une Attaque de mêlée et défaussez le reste.