



VERSION BETA 0.9

MISE EN PLACE

Placez une carte de Donjon entre vous et votre adversaire, puis prenez un crayon de couleur et éventuellement choisissez un personnage à incarner.

Sauf indication contraire, notez chacun que vous avez 15 points de vie au bas de votre côté de la feuille de donjon.

Mélangez et placez à côté du donjon le paquet des événements et celui du fatras.

Déterminez un premier joueur, comme vous le voulez, nous ne sommes pas là pour vous juger...

VICTOIRE ET DÉFAITE

Le premier joueur à aller chercher le trésor de son adversaire et à le ramener dans sa cellule gagne la partie.

L'autre manière de gagner une partie est que son adversaire meurt, que ce soit de votre fait, du fait du donjon ou de son propre fait.

Notez que si pour une raison ou une autre, les deux personnages meurent en

même temps, c'est une double défaite.

CONCEPTS

Pichenette:

Une bonne pichenette ne se réussit pas du premier coup, ni à chaque fois, et c'est bien ça qui est drôle.

Pour effectuer une pichenette dans les règles, posez votre crayon de couleur sur la dernière position connue de votre personnage, tenez le plus ou moins perpendiculaire à la feuille, posez un doigt dessus (généralement l'index) et poussez élégamment de manière à faire un trait de votre couleur sur la feuille de donjon.

Votre nouvelle position se trouve là où s'arrête le trait continu (ne tenez pas compte des ricochets du trait), placez une nouvelle croix de votre couleur qui correspond à la nouvelle position connue de votre personnage.

ATTENTION : votre pichenette ne doit **ni toucher ni traverser un mur**. Si cela arrive, **vous perdez un point de vie** et placez votre nouvelle position au début du contact avec le mur.

Notez que si, pour une raison ou une autre, votre pichenette échoue complètement, vous perdez votre tour mais piochez quand même un événement.

Parents d'enfant jeune, n'écoutez pas nos remarques de puristes !

Hasard:

Lorsque l'on vous demande de sélectionner quelque chose ou quelqu'un au hasard, faites le comme vous voulez.

Parfois une flèche pointant vers l'exté-

rieur de la carte peut vous aider, faites la tourbillonner dans les airs et regardez dans quelle direction elle pointe.

Les fatras, le trésor et les potions:

Il suffit de passer par l'illustration des fatras, du trésor ou des potions pour s'en saisir.

Dans le cas d'un coffre, piochez une carte fatras.

Dans le cas d'une potion, regagnez +1Point de Vie et faites un trait dessus. Au second trait, la potion est vide et ne permet donc plus de récupérer des points de vie.

Dans le cas du trésor adverse, gagnez +5 Points de Vie (en mode débutant uniquement), il ne vous reste plus qu'à le ramener à coup de pichenettes dans votre propre cellule.

Coordonnées:

Chaque Donjon contient une abscisse (en rouge) et une ordonnée (en noir).

Lorsque l'on vous demande de lancer 2 dés c'est dans le but de localiser le résultat d'un événement sur la carte du Donjon (souvent un mur).

Lancez donc le dé rouge et le dé noir, reportez les résultats sur la carte du Donjon, vous obtiendrez ainsi votre coordonnée.

Cartes événements:

Ces cartes représentent les aléas imaginés par les maîtres du Donjon qui vous ont enfermé là et qui jouent avec vos insignifiantes vies.

Après chaque pichenette, vous devez piocher une carte et la résoudre immé-

diatement, qu'elle vous plaise ou non !

Si ces cartes concernent les pichenettes, et à moins d'une indication contraire, elles font effet sur la prochaine pichenette de votre adversaire.

Cartes fatras:

Ces cartes représentent les résultats de fouilles que vous pourrez effectuer dans des coffres, sur des cadavres oubliés, etc.

Si vous passez sur une illustration «coffre», ou si vous obtenez l'indication «coffre» sur une carte événement, piochez une carte fatras.

Lorsqu'un carte fatras est utilisée, insérez-la dans le paquet et mélangez-le immédiatement.

Cartes objet:

Certaines cartes comportent une icône de petit sac en bas à gauche. Cela signifie que vous pouvez les conserver avant de les utiliser. Bien entendu, une fois utilisées, défaissez-les.

Points de vie (PV):

Dès que vous perdez ou gagnez un ou plusieurs points de vie, ajustez votre total.

Si vous arrivez à zéro points de vie, vous êtes mort et perdez la partie.

Notez que vous ne pouvez jamais dépasser votre score de départ (on le note, mais vous devriez perdre 10PV rien que d'y avoir pensé !!!).

Apparition de mur:

Les cartes événements regorgent de pièges et de monstres, mais il vous arrivera aussi de tirer des cartes « Murs sou-

dains ».

C'est un événement qui introduira une dimension stratégiquement hasardeuse pour les deux joueurs.

Cette carte vous invite à lancer deux dés pour trouver une coordonnée sur la carte.

Cette coordonnée comporte 9 cases, choisissez en une comme case de «départ».

Une fois la case sélectionnée, le joueur choisit alors l'orientation (horizontale ou verticale) et le placement du mur indiqué sur la carte avec pour seules contraintes :

- Ne pas le dessiner sur un personnage
- Ne pas enfermer complètement un personnage
- le mur doit comporter la case des coordonnées.

Mauvaise foi:

Soyez honnête mais pas trop, pinaillez, usez votre adversaire, tout est bon pour gagner !

Parents d'enfant jeune, n'écoutez pas nos remarques de tricheurs !

TOUR DE JEU

- Faire une pichenette et éventuellement piocher une carte fatras.
- Piocher une carte événement et éventuellement piocher une carte fatras.
- C'est à votre adversaire de jouer.

MODE DE JEU

Pour une partie débutant : lorsque vous prenez le trésor de votre adversaire, récupérez immédiatement +5PV.

Pour une partie plus fun : Piochez et placez chacun un «Mur Soudain» (selon les règles normales de placement) avant le début de la partie.

CRÉDIT

Dungeon Pen est un jeu de Paul Sans, illustré par Vianney Carvalho.

La contextualisation et le Lore sont d'Alexandre Weiss, basé sur un univers de la Compagnie du Yucca.

Ce jeu sera produit dans les Landes selon les valeurs écoresponsables de Yeast Games.

FIN