

Voici la traduction du texte de la campagne.

Dungeon Pen – aperçu rapide

Bienvenue au projet print and play de l'année de Yeast Games.

« Un jeu de pichenette-crayon-donjon où le plus habile piquera le trésor de l'autre en premier avec le trésor de l'autre »

Plongez dans le monde médiéval fantastique de Scythius avec "Dungeon Pen", où votre talent dans le crayon-pichenette vous mènera à la victoire !

- *Moins de 5 minutes pour comprendre les règles !* (<https://yeastgames.com/telechargements/>)

Chaque joueur commence avec 15 points de vie et utilise des crayons colorés pour « pichenetter » son personnage à travers un donjon. Naviguez à travers des événements chatoyants et collectez des trésors tout en esquivant murs et obstacles. Surpassez votre adversaire, saisissez son trésor ou même éliminez-le du jeu pour gagner.

Idéal pour les amateurs de jeu rapide et dynamique recherchant un mélange d'habileté et d'adversité !

- *Sur chaque donjon, une course épique !*

Pour seulement 3€, vous obtenez les fichiers PDF du jeu ainsi que la liste des éléments nécessaires pour jouer. Il ne vous restera plus qu'à imprimer, découper et assembler votre jeu.

Les éléments du jeu n'ont pas de dépendance langagière et les règles seront fournies en anglais, en français et en espagnol.

Mécanismes : Crayon-pichenette, duel

Public 8+ ; 2 joueurs ; Complexité 1/5 ;

Dungeon Pen – en détails

Pour ceux qui veulent en savoir plus sur le jeu, voici une explication en contexte (Rôle play). On vous parle de Melvin, écolier imaginaire de Scythius qui aurait inventé le jeu Dungeon Pen avant de se faire sanctionner et d'être envoyé dans une simulation de son propre jeu.

Bienvenue dans la campagne de Dungeon Pen, notre tout dernier jeu situé dans le monde médiéval fantastique de Scythius*. Ce jeu de donjon, destiné à tous, repose sur l'ingéniosité du crayon-pichenette et l'avidité des personnages. Incarnez des prisonniers audacieux qui défient les sombres cellules de la nécromancienne Ursula et forgez votre légende dans les ténèbres d'un monde où chaque coup de crayon peut décider de votre survie. Soutenez cette aventure épique et devenez le détenu le plus riche des abysses de Scythius.

*Scythius : un univers médiéval fantastique conçu par la Compagnie du Yucca pour nos jeux de rôle grandeur nature.

L'histoire

Salut, moi c'est Melvin, j'ai quinze ans et j'suis étudiant dans une école de Norkéanne et j'dois vous dire que c'est pas la joie. Depuis tout p'tit je me suis toujours ennuyé, pas que j'ne comprenais pas, mais ça ne m'intéressait pas vraiment, ces longues journées de cours où s'enchaînent la Goblinologie, l'Artchimie et l'éternel cours de religion appliquée...

Depuis tout petit, je passe le temps en créant des jeux, et c'est inspiré par les montagnes qui se dressent autour de notre capitale Beshmerinne que j'imaginai des labyrinthes remplis de pièges mortels qui exterminaient tous les personnages que j'y envoyais... J'ai eu ma première punition lorsque le Maître de mon école a reconnu le visage de notre Grand Prêtre-Tyran de Beshmer, le souverain suprême... Comme c'était la première fois, je n'ai été condamné qu'à 10 jours de cachot, adaptée à un enfant de 9 ans bien entendu.

J'vous dis, j'ai compris la leçon ! Bon j'écoute toujours pas en cours, mais je caricature plus nos bien-aimés dirigeants. J'en invente. Ma dernière, c'est Ursula, la nécromancienne des Montagnes Interminables... elle dirige des Donjons-cachots où elle s'amuse avec ses marionnettes, enfin ses prisonniers... et j'vous le donne dans l'mille, on joue les prisonniers en faisant des pichenettes avec nos crayons de couleur en classe...

Bougez pas, j'vous écris mon accroche...

Incarnez des aventuriers ou autres raclures des bas-fonds jetés dans les terribles donjons de la célèbre Ursula, nécromancienne des montagnes interminables.

Cela fait bien trop longtemps que vous croupissez dans une cellule aigue entourée d'une grande salle humide. Lors de vos rares sorties, vous avez pu assembler un petit trésor, que vous conservez méticuleusement à côté de votre lit.

Le reste du temps, rien ou presque, vos seules occupations étant les moqueries des autres prisonniers et les ricanements des geôliers.

Et c'est un soir (ou un matin, de toute façon, il fait noir), alors que les geôliers n'étaient pas venus vous nourrir, que les grilles de deux cellules se sont ouvertes. Votre sang ne fait qu'un tour, et là où tout être normal aurait cherché à s'enfuir, vous non. Toutes ces insultes, ces railleries. Non, d'abord, il faut piquer le trésor de l'autre !

Gameplay

Mécanismes : Crayon-pichenette, duel

Public 8+ ; 2 joueurs ; Complexité 1/5 ;

Je n'ai pas trop eu de problème quand j'ai créé les règles, les cartes et les donjons en classe. J'ai été assez discret et les profs n'ont rien vu. C'est vrai que je ne sais plus trop de quoi parlent les cours en ce moment, mais au moins je ne m'ennuie plus. J'vous raconte les règles, vous comprendrez vite pourquoi le sens que les problèmes arrivent...

Dungeon Pen se joue à deux. Chacun débute dans sa cellule d'un côté du Donjon-cachot et doit le traverser afin de voler le trésor de l'autre avant de retourner dans son camp. Pour vous déplacer, rien de plus simple : prenez un crayon de couleur et faites des pichenettes avant de piocher une carte événement. Monstres, magie, apparitions de murs, tout est fait pour s'éclater !

Les copains et les copines ont adoré mon jeu direct, les crayons volaient, tout le monde criait, pinaillait, c'était un vrai bordel... la joie totale, la liberté, la fin de ces cours insipides...

Sauf que ça a pris des proportions assez énormes, et la direction n'a pas trouvé ça aussi fun que nous... c'est bien connu, le clergé de Beshmer n'a pas d'humour... résultat, je croupis dans une cellule aigue

entourée d'une grande salle humide. Lors de mes rares sorties, j'ai pu ironiquement assembler un petit trésor, que je conserve méticuleusement à côté de mon lit. Le reste du temps, rien d'autre que les moqueries des autres prisonniers et les ricanements des geôliers...

Apparemment le clergé a bien aimé mon jeu finalement...

Je ne sais pas vraiment si je survivrais et j'aperçois déjà les fatras à travers les grilles de ma cellule. Ah tiens, je vous ai pas encore parlé des fatras et des trésors dans mon jeu...

Chaque fois que vous passez par un élément du jeu dessiné sur la carte (fatras ou trésors), vous vous en saisissez. Pour les fatras, piochez une carte dans un paquet contenant toute sorte d'équipements et d'avantages, alors que pour les trésors, ramassez le avant de le ramener rapidement vers votre cellule. Mais attention, le donjon est dangereux, votre adversaire acharné et vos points de vie limités ! Ne mourrez pas sur le chemin.

Moi c'est Melvin, j'ai seize ans et j'étais étudiant dans une école de Norkéanne, et j'vous le dis moi, comment je pouvais savoir que la dirigeante du Grand Temple des Longues Montagnes s'appelle vraiment Ursula ?

Je ne sortirais jamais de ses geôles, je mourrais ici. Pourtant, je me raccroche à quelque chose, avant de me faire chopper, j'avais filé une copie de mon jeu à un camarade, s'il arrive à le propager, on se rappellera de Melvin dans toutes les écoles de Scythius...

Pledge & Contenu

Pledge « Dungeon Pen »

Tous les fichiers « Print and Play » (imprime et joue) en PDF :

- 40 cartes événements
- 10 cartes fatras
- 2 modèles de donjon

Pour jouer, vous aurez aussi besoin :

- 2 crayons de couleur
- 1 dé à six faces rouge et 1 noir

Facultatif :

- 1 Chemise cartonnée comme boîte.

Pledge "The Yeast Commune"

Et vous payez juste un peu plus pour soutenir une équipe indépendante, alternative et éco-responsable. En cadeau pour vous remercier de votre soutien, vous aurez Moonlight Brewers PnP (première édition).

Même chose (Pledge "Dungeon Pen") +

Tout ce dont vous avez besoin pour imprimer et jouer à Moonlight Brewers (Première Edition) avec les règles revues v1.1.

- 1 plateau du monastère (4xA5 or 2xA4)
- 56 cartes (15 moines, 17 garous, 12 équipements, 12 bénédictions)

- 8 Fiches de modes
- 3 dés personnalisables
- 15 pions
- 1 feuille de score
- 1 livre de règles v1.1
- 1 patron pour la boîte

... and *"Night of the Beast - Extension"*

- 7 cartes (4 moines, 1 garous, 1 équipement, 1 bénédictions)
- 4 pions

... and the *"Hermit Brewer - a solo mode extension"*

- 26 mini cartes "Moinomates"
- 1 campagne (6 scénario)
- 1 feuille de règles

Print and Play

Nous avons choisi de proposer ces jeux en format Print and Play pour plusieurs raisons.

D'une part, pour des raisons économiques : avec l'augmentation des frais de port, il serait inenvisageable de demander de payer le double du prix du jeu en frais d'envoi.

D'autre part, pour des raisons écologiques : ces jeux nécessitent moins de matériel. Il n'est donc pas nécessaire de les produire au sein de notre réseau d'entreprises locales. Il sera plus respectueux de l'environnement de vous fournir tout ce dont vous avez besoin pour les fabriquer près de chez vous.

Stretch Goals

work in progress

Compléments

Dans un circuit souterrain, montez à bord de bolides gobelins de l'Ughusklan et devenez le champion d'une course sans merci.

Un mini-jeu de crayon-pichenette d'Alexandre Weiss, illustré par Vianney Carvalho.

Moonlight Brewers (Première édition)

Moonlight Brewers Triple Fermentation (2024 Edition)

Nous tenons à faire une précision ici. Le Print and Play en question est bien celui de l'édition de 2020 et non celui de notre nouveau Moonlight Brewers Triple Fermentation (MBTF) (équivalent de la seconde édition) qui sera en campagne le 17 octobre 2024.

MBTF sera un jeu physique (et non PnP) reprenant le même thème mais bien différent dans le gameplay.

Pour en rien rater de la campagne d'octobre, vous pouvez vous abonner en cliquant sur l'image ci-dessous.