

DUNGEON*

PEN

~~PEN & ESCAPE~~

~~PEN & JAIL~~

~~DUNGEON FLOOD~~

~~DUNGEON PATH~~



♥

1 ♥

1 ♥

1 ♥

1 ♥

PAUL SANS

VIANNEY CARVALHO

ALEXANDRE WEISS

Yeast Games

Survie, Confrontation, Donjon.
2 joueurs, 20 min, Complexité : 1/5.

Un jeu de Paul Sans.
Illustré par Vianney Carvalho.
Edition par Alexandre Weiss.

Mot de l'auteur :

Je remercie les anonymes, les monstres errants maltraités, les boss trop balaises, les donjons humides sans qui nos âmes seraient tombées dans de profondes oubliettes. Merci également à Yeast Games sans qui rien n'aurait pu voir le jour.

MISE EN PLACE

Placez une carte de Donjon entre vous et votre adversaire, puis prenez un crayon de couleur.

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 cartes événements et celui des cartes fatras.

Le plus jeune joueur devient premier joueur.

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.

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.

La «pichenette» est une action centrale du jeu qui consiste à déplacer votre personnage sur la carte de donjon (que vous pouvez retourner dans le sens que vous voulez). Voici comment la réaliser :

1-Placez la pointe de votre crayon de couleur sur la dernière position connue de votre personnage (marquée par une croix).

2-Tenez votre crayon de manière perpendiculaire à la feuille et posez un doigt (l'index est recommandé) sur le haut du crayon.

3-Effectuez une légère pression avec votre doigt pour pousser le crayon et tracer un trait de votre couleur sur la feuille de donjon.

4-Votre personnage se déplace jusqu'à la fin du trait continu (ignorez les ricochets du trait). Marquez cette nouvelle position avec une croix de la même couleur.

Important : Si le trait touche ou traverse un mur, **vous perdez un point de vie** et votre nouvelle position est placée au

point où le trait a touché le mur.

Notes :

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

- Les murs des cellules sont calfeutrés et n'occasionnent aucun dégât.

Cibles :

Sur les cartes, une flèche indique si vous êtes ciblé, si votre adversaire l'est où si les deux le sont.

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'extérieur 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 présente sur la carte du Donjon pour s'en saisir.

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

Dans le cas d'une potion, regagnez +1 Point 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:

Parfois, des événements affectent une case spécifique du donjon, et pour cela vous devrez utiliser deux dés (un rouge et un noir) pour déterminer la position de l'événement.

1-Lancez les deux dés : le dé rouge correspond à l'abscisse (la ligne rouge numérotée de 1 à 6 sur la carte du donjon) et le dé noir à l'ordonnée (la colonne noire numérotée de 1 à 6).

2-Croisez les résultats des dés pour obtenir la case exacte sur la carte du donjon.

3-Cette case comprend 9 sous-cases (un carré de 3x3 cases à l'intérieur de la grande case). Choisissez l'une de ces sous-cases comme point de départ de l'événement. Par exemple, si vous tirez un mur soudain, c'est à partir de cette sous-case que vous commencerez à désiner le mur.

Points de vie (PV)

Les points de vie (PV) représentent la santé de votre personnage. Ajustez votre total de PV chaque fois que vous en perdez ou en gagnez.

Si vous atteignez 0 PV, votre personnage meurt et vous perdez la partie.

Important : Votre nombre de PV ne peut jamais dépasser le score initial de 15 PV. Par exemple, si vous êtes à 14 PV et que vous gagnez 2 PV supplémentaires, vous restez bloqué à 15 PV. Tout excès est perdu.

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

Chaque joueur ou joueuse va à son tour :

- Faire une pichenette et éventuellement piocher une carte fatras.
- Piocher une carte événement et éventuellement piocher une carte fatras.

LES CARTES

Il y a deux types principaux de cartes, les cartes Fatras et les cartes Événements.

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.

Ces cartes possèdent une icône objet qui indique qu'elles peuvent être conservées jusqu'à utilisation. Bien sûr, lorsqu'une carte fatras est utilisée, défaussez-la, puis insérez-la dans le paquet et mélangez-le immédiatement.

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. Elles sont séparées en différents types, les cartes pichenette, les cartes monstres, les cartes pièges, les cartes mur.

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

diatement, qu'elle vous plaise ou non !

Cartes Prisonniers/Prisonnières

Ces cartes font effet sur le ou la joueuse et non sur le personnage que vous déplacez. Ces cartes font effet immédiatement.

Cartes pichenettes

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

Cartes Monstres et Pièges

Ces cartes font effet et sont immédiatement défaussées.

Cartes Mur

Lorsqu'une carte «Mur Soudain» est tirée, elle introduit un obstacle supplémentaire sur le donjon. Voici comment placer le mur :

1-Lancez les deux dés (rouge et noir) pour déterminer les coordonnées du point de départ du mur sur la carte (comme expliqué dans la section «Coordonnées et événements»).

2-Une fois cette case déterminée, choisissez si le mur sera dessiné à l'horizontale ou à la verticale.

3-Règles de placement :

- Le mur ne doit pas être dessiné sur un personnage.
- Le mur ne peut pas enfermer complètement un personnage (c'est-à-dire que le personnage doit toujours avoir une voie de sortie).
- Le mur doit inclure la case des coordonnées déterminées par les dés. Effet

stratégique : Ce mur peut bloquer le chemin de l'adversaire ou modifier sa trajectoire, introduisant ainsi un élément de hasard dans la stratégie du jeu.

DONJONS SUPPLÉMENTAIRES

Si vous voulez créer vos propres donjons et les partager avec la communauté, mettez les sur Boardgamegeek et envoyez-nous les à yeastgameslab@gmail.com, nous les mettrons sur notre site (s'ils correspondent à nos critères évidemment).

ICONOGRAPHIE



Lancer 1D6



Lancer 2D6



Yeux fermés



Les deux mains



Main gauche



Main droite



Carte dans la main gauche



Carte dans la main droite

Joueur SOI



Joueur L'AUTRE



Joueur LES DEUX



Joueur au HASARD



Position



Le plus proche



A 3 cases



Dans un rayon de 3 cases d'un mur



Mur



Mur à dessiner



Objet



Coffre



Carte (plan) du donjon





Dessiner la peste sur 9 cases



Dessiner 3 cases par rapport à la position



Dessiner 4 cases en long



Dessiner 4 cases Tetris



Dessiner 1 case magique (à chaque tour, chacun ajoute une case adjacente à la précédente)



Pichenette



Pas (s'ajoute généralement à une autre icône pour l'inverser).



Tour de jeu



Remettre sous la pile



Gagner +1PV



Gagner +2PV



Perdre -1PV



Perdre -2PV

Perdre -3PV



Plus



Moins



Un



Deux

COMMENT LIRE LES CARTES ?

Les effets des cartes se lisent de haut en bas, puis de gauche à droite.

En haut, on détermine le type de carte et le joueur affecté.

En bas, on suit les instructions du rébus:

- Lorsqu'il y a une case, il s'agit d'un effet qui s'applique immédiatement.

Par exemple : Retour vers le passé : les deux joueurs retournent sur leurs positions précédentes.



- Lorsqu'il y a deux cases, celle de gauche est la situation/condition, celle de droite est l'effet qui s'applique.

Par exemple : Engourdissement : le joueur ADVERSE doit faire sa pichenette de la main gauche.



- Lorsqu'il y a trois cases, nous sommes dans une succession d'actions.

Par exemple : Sens du Sacrifice : Le joueur ADVERSE fait une pichenette et s'il ne fonce pas dans un mur, alors il perd -3PV.



EXPLICATION DE CARTES :

Voici l'explication d'une série de cartes afin d'en simplifier la compréhension.

Précisions pour les gauchers. Si le jeu vous indique de faire une pichenette main gauche, faite la main droite.



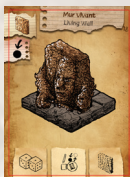
Vous ne pouvez plus faire pivoter le donjon pour faciliter vos pichenettes. Permanent.



Les deux joueurs prennent leur position du tour précédent.



Lancer la carte en l'air en la faisant tournoyer, puis appliquez le déplacement déterminé par la direction de la flèche et la longueur du trait (à la place de la pichenette du joueur adverse).



Localisez le mur comme tous les autres murs, mais ne dessinez qu'une seule case. Puis, à chaque tour, vous devez ajouter une case orthogonalement adjacente, jusqu'à ce que vous oubliez de le faire...



Le goblin qui vous agresse vous fait perdre un point de vie et un objet au hasard.



Vous téléportez sur le coffre le plus proche.



Déterminez au hasard si vous récupérez ou perdez deux points de vie.



Tous les joueurs qui se trouvent à trois cases ou moins d'un mur perdent deux points de vie.

FIN



Ceci est une téléportation personnelle, mais aléatoire.



Éliminez n'importe quel monstre.