

P1

Dungeon Guilds

Livret de règles

Dungeon Guilds

3 à 6 joueurs / 20 à 30 minutes / à partir de 12 ans

Introduction

Bienvenue aux Maîtres des Guildes ! Etes vous prêts pour mener quelques quêtes dans les donjons alentours ? Mais attention les donjons sont trop dangereux pour essayer de les conquérir seul !

Vous devez coopérer avec les autres guildes pour traverser et ainsi pénétrer plus profondément dans le donjon, là où les trésors les plus précieux sont gardé par de dangereux monstres. Mais si une vous échouez dans une des pièces du donjon, vous serez alors obligé d'abandonner le donjon !

Terminerez-vous fauché pour avoir payé une fortune pour soigner vos aventuriers blessés ? ou bien réussirez-vous à tirer un maximum de profit, et ainsi accumuler des richesses pour devenir le maître de guildes le plus riche !

Conception du jeu : Desnet Amane

Développement du jeu : AFONG

Directeur Artistique : LWT

Mise en page : Desnet Amane

Illustration des aventuriers : Chiyami @ www.pixiv.net/member_illustration.php?member_id=540349

Illustration des monstres : Hitsukirei @ <http://hitsukirei.idv.st/>

Conceptual Artworks Totoroman, Artur009

Traduction Française : Stéphane Athimon, Natacha Athimon-Constant

Sommaire

Introduction	P.1
Contenu	P.1
Début de la Préparation	P.3
Aperçu d'une manche	P.4
Fin du Jeu	P.6
Cartes Maître du Donjon	P.6
Règles Optionnelles	P.7

Contenu

36 cartes salle

30 cartes aventuriers

6 cartes Maître

77 jetons de monnaie

1 marqueur de premier joueur

1 livret de règles.

P2

Cartes Salle

- A. Le nom du monstre dans cette salle.
- B. La valeur de défense de cette salle.
- C. La somme du trésor (argent) de cette salle.
- D. Niveau de menace, représenté par un nombre d'étoiles.
- E. Le rang de la valeur de défense de la salle.
- F. Le rang du trésor (argent) de cette salle.

Carte Aventurier

- G. La force de l'aventurier.
- H. Le coût pour soigner l'aventurier. Représenté par des pièces brillantes.

Carte Maître du Donjon

- I. Nom du Maître du Donjon.
- J. Effets appliqués à ce donjon.
(Reportez-vous P.6 pour une description plus détaillée de toutes les cartes Maître du Donjon).

P3

Préparation de Départ

1. Chaque joueur prend une série de 5 aventuriers de la même couleur, et 2 \$ dans la banque.
2. Préparez au hasard une pile de cartes Maître du Donjon égale au nombre de joueurs, et remettez les cartes restantes dans la boîte.
3. Mélangez toutes les cartes de salle ensemble, et distribuez-en faces cachées autant qu'il y a de joueurs. Créez le donjon en triant les cartes selon leur niveau de menace, les niveaux 1 sont placés en haut et les niveaux 3 en bas. Piochez une carte Maître du Donjon et placez-la tout en bas du donjon.
4. Tous les joueurs choisissent secrètement deux cartes aventurier qui seront désactivées pour le premier tour. Révélez les cartes aventuriers restantes simultanément, ensuite chaque joueur prend une somme d'argent à la banque égale au total du coût des soins pour les deux aventuriers désactivés.
5. Le joueur qui a été le plus récemment le chef d'une guilde ou d'un raid reçoit le jeton de premier joueur et la partie commence.

Exemple de Préparation

← Bas Donjon Haut →

← Aventuriers disponibles

← Aventuriers désactivés

Marqueur de premier joueur

2\$ Argent de départ

2\$ Reçu grâce aux deux aventuriers désactivés.

Tous les aventuriers et l'argent que l'on a doit être visible par tous les autres joueurs.

P4

Aperçu d'une Manche

Une partie de Dungeon Guilds se joue en autant de manches qu'il y a de joueurs, et chaque manche est divisée en 4 phases :

1. Phase de préparation
2. Phase de placement
3. Phase de Résolution
4. Phase de Nettoyage

Phase de Préparation (on passe cette phase lors de la première manche)

1. Distribuez un nombre de cartes de salle, **faces cachées**, égal au nombre de joueurs.
2. Créez le donjon en triant toutes les cartes de salle en une seule colonne et selon leur niveau. Les salles de niveaux 1 sont tout en haut et les salles de niveaux 3 tout en bas du donjon. Piochez une carte Maître du Donjon et placez-la face visible en bas du donjon.

Phase de Placement

Les joueurs, chacun leur tour dans un sens aller –retour –aller (1-2-3-4-4-3-2-1-1-2-3...), choisissent une des trois actions possibles, en commençant dans le sens horaire et par le joueur possédant le marqueur de premier joueur. Ensuite après que le dernier joueur ait pris 2 actions, l'ordre des joueurs repasse en sens anti horaire (vers la droite) pour que les joueurs restants puissent choisir leur 2^{ème} action.

1. Placer un aventurier. Les joueurs peuvent placer un aventurier disponible sur n'importe quel espace de salle libre dans le donjon. Chaque salle possède exactement 2 espaces pour les aventuriers. Quand les aventuriers sur une salle ont une force égale ou supérieure à la force maximum notée sur la salle, ensuite la salle est fermée, et les aventuriers ne peuvent pas être remplacés.
2. Remplacer un aventurier. Les joueurs peuvent seulement remplacer un aventurier existant dans une salle ouverte et qui possède déjà exactement 2 aventuriers. Remplacez-le par un aventurier disponible d'une force plus grande, et payez l'amende selon le niveau de menace de la salle.
 - Salle Niveau 1 : 1\$ à la banque
 - Salle Niveau 2 : 1\$ à la banque, et 1\$ au propriétaire de l'aventurier remplacé.
 - Salle Niveau 3 : 1\$ à la banque, et 2\$ au propriétaire de l'aventurier remplacé.Remettez l'aventurier remplacé chez son propriétaire comme un aventurier à nouveau disponible.

P5

3. Remplacer un aventurier. Les joueurs peuvent remplacer un de leur aventurier par un aventurier d'une force supérieure dans une salle pleine, et ouverte en payant 1\$ à la banque.

Passer. Les joueurs ne peuvent passer et doivent passer quand ils ont deux aventuriers dans le donjon. Si un aventurier lui ait rendu, il doit alors faire une des actions ci-dessus quand c'est à nouveau son tour.

La phase de placement va continuer jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé exactement deux aventuriers dans le donjon. Si d'autres joueurs sont éjectés avant d'avoir placé leur 2nd

aventurier, il sera alors possible pour eux de placer 2 aventuriers consécutivement. Vérifiez toujours l'ordre des joueurs, dans le sens horaire, à partir du premier joueur, et revenez dans le sens anti-horaire à partir du dernier joueur.

Phase de Résolution

En commençant par la salle en haut du donjon :

1. Révélez la carte de la salle. Si la force combinée des 2 aventuriers est égale ou supérieure à la défense de la salle, alors le monstre est vaincu. Si ce n'est pas le cas la quête de la salle et du donjon a échoué et la phase de résolution se termine immédiatement.

2. Divisez la somme d'argent inscrite sur la carte de manière égale entre les joueurs auxquels appartiennent les aventuriers. Le joueur qui a l'aventurier le plus fort obtient le reste. Personne n'obtient le reste en cas d'égalité.

Si les deux aventuriers appartiennent au même joueur, il recevra alors l'ensemble de l'argent.

3. Résolez la salle suivante jusqu'à ce qu'il y ait un échec ou que toutes les salles aient été réussies.

Phase de Nettoyage

1. Chaque joueur paye à la banque l'argent nécessaire au total des soins de leurs aventuriers dans toutes les salles où ils ont échoué. L'argent des joueurs ne passera jamais en-dessous de zéro.

2. Chaque joueur retourne ses aventuriers désactivés faces visibles, et ils récupèrent les aventuriers placés pendant cette manche faces cachés désactivés.

3. Défaussez toutes les cartes du donjon faces cachées.

P6

Les joueurs ne peuvent pas regarder les cartes des salles ratées qui n'ont pas été révélées.

4. Défaussez l'actuelle carte Maître du Donjon dans la boîte, si la pile est épuisée alors la partie est terminée.

5. Continuez jusqu'à la prochaine manche s'il reste des cartes Maître du Donjon, et donnez le marqueur de premier joueur au joueur suivant.

Fin du Jeu

La partie se termine après un nombre de manche égal au nombre de joueurs qui ont passé. Le joueur qui a le plus d'argent remporte la partie. En cas d'égalité, le gagnant est le joueur qui a l'aventurier non placé, lors de la dernière manche, le plus fort. S'il y a toujours égalité alors les joueurs se partagent la victoire.

Cartes Maître du Donjon

Ces cartes représentent le propriétaire de chaque donjon. Ils appliquent des effets qui permettent de contourner les règles. Nous conseillons aux joueurs, pendant les premières parties de s'en servir uniquement comme marqueur de manche. Il y a 6 cartes qui sont expliquées ci-dessous :

The Succubus (La Succube) :

Les joueurs ne peuvent pas placer des aventuriers de Force "1".

The Beholder (L'Observateur) :

La première salle de ce donjon obtient +3S à son trésor.

The Lich King :

La seconde salle de ce donjon reçoit +2 en défense et +3S au trésor.

The Guardian (Le Gardien) :

+2S aux coûts des soins pour les aventuriers de force "4" et "5" dans ce donjon.

The Vampire Lord (Lord Vampire) :

Les deux premières salles de ce donjon reçoivent -2S à leur trésor.

The Red Dragon (Le Dragon Rouge) :

La dernière salle de ce donjon obtient +10S à son trésor.

Hello Duck (promo) :

Les 2 dernières salles de ce donjon obtiennent +4 à leur trésor.

Bigfun King (promo) :

La dernière salle de ce donjon reçoit -3 en défense et -5 à son trésor.

The Naughty Kid (promo) :

Les salles qui ont des aventuriers de force identique obtiennent +3 à leur trésor pendant la phase de résolution.

Boardgame Lord (promo) :

Les joueurs qui ont la force combinée la moins élevée pour leur aventurier placés dans ce donjon, reçoivent +3 au début de la phase de résolution.

The Caveman (promo) :

Pendant la phase de préparation, tous les joueurs désactivent les aventuriers de force "1" et "2", et ils rendent disponibles leurs aventuriers "3" "4" "5" pour ce donjon.

Les cartes promo des Maîtres du Donjon sont fournies dans la boîte, mais elles ne sont pas listées comme composants du jeu. Elles représentent des personnages ou des mascottes d'auteurs de jeu taiwanais amis. Prenez un peu de temps pour jeter un œil à leurs jeux !

Règles Optionnelles

Jeu par équipe : 2 contre 2, 3 contre 3, 2 contre 2 contre 2

Répartissez les joueurs en équipe et laissez-les s'asseoir les uns en face des autres. Toutes les règles pour pousser et diviser l'argent s'appliquent aux joueurs de la même équipe. Nous encourageons les coéquipiers à discuter ensemble de comment et où placer leurs aventuriers. L'équipe qui aura le plus d'argent combiné à la fin de la partie, l'emportera.

Joueur Fantôme (parties 3-5 joueurs)

Ajoutez une salle supplémentaire à chaque donjon. Placez une carte aventurier "fantôme" (venant d'une série de cartes d'une couleur inutilisée) face cachée sur les deux premières salles en haut du donjon. La force de l'aventurier est égale au niveau de la salle.

Les joueurs peuvent éjecter un aventurier fantôme dans n'importe quelle salle en payant seulement 1S à la banque et celui-ci sera automatiquement placé sur la salle du dessous qui a un espace de libre. Si toutes les salles du dessous sont pleines, alors recherchez un emplacement vide dans les salles du haut du donjon.

Pendant la phase de résolution, la force de l'aventurier fantôme est égale au niveau de la salle où il se trouve. L'argent partagée avec le joueur fantôme va directement à la banque.

Correction des règles : AFONG

Mise en page des règles : Desnet

Testeurs : Chih-Fan Chen, LWT

Remerciements particuliers à : Smoox, Chu-Lan Kao

Taiwan Boardgames Designers

@ <http://tw-bg.blogspot.tw/>

Traduction française : Stéphane Athimon, Natacha Athimon-Constant