

DUNGEONS, DICE & DANGER

LE ROLL & WRITE POUR 1 À 4 AVENTURIERS À PARTIR DE 10 ANS



Auteur : Richard Garfield, Illustrations : Cam Kendall

Rédaction : André Maack et Thorsten Gimmler



Depuis que des rumeurs sont parvenues jusqu'à vos oreilles, vous ne rêvez que des trésors qui seraient cachés dans les profondeurs des différents donjons du royaume. Quelle poisse qu'il soient aussi peuplés de redoutables monstres !

Mais l'appât de la richesse et de la gloire est plus fort que le danger qui vous guette. Rassemblant tout votre courage, vous entamez votre descente vers les salles les plus obscures...

PRINCIPE ET BUT DU JEU

La partie se déroule en plusieurs tours. À chaque tour, chaque joueur* choisit deux paires de dés et reporte la somme de chacune d'elles sur sa fiche d'aventure.

Le vainqueur sera le joueur qui aura accumulé le plus de Points de Victoire en fin de partie.

CONTENU

- 2 blocs de 100 feuilles (soit 50 feuilles par aventure)
- 5 dés (4 blancs, 1 noir)
- 4 crayons à papier



Tour après tour, reportez le total de chaque paire de dés sur votre fiche d'aventure.

Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus de Points de Victoire en fin de partie.

DDD

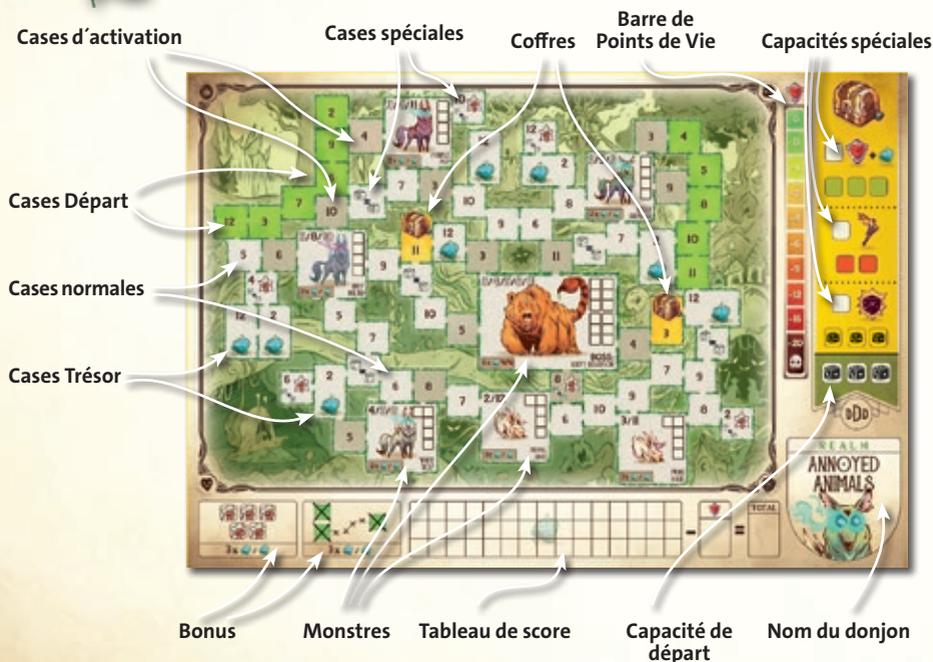
* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme un terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les aventures

Ce jeu propose 4 donjons différents :

- Annoyed Animals (niveau Découverte)
- Clumsy Cultists (niveau Facile)
- Puzzled Pyramid (niveau Intermédiaire)
- Defiant Dinosaurs (niveau Experts)



Une fiche d'aventure se présente toujours de la même manière : au centre se trouve le donjon comportant de nombreuses cases numérotées et quelques grandes salles gardées par des monstres, dont le boss du donjon.

Les cases sont soit vertes (= cases Départ), soit blanches (= cases normales), soit grises (= cases d'activation), soit avec un symbole (= cases spéciales).

Les salles gardées par un monstre contiennent quant à elles un nombre variable de petites cases vides. Elles serviront à comptabiliser les blessures qui lui seront infligées.

Les monstres vous barrent le passage. Dès que l'un d'eux subit sa dernière blessure, il meurt. Vous pouvez alors traverser la salle et accéder aux cases de l'autre côté.

Sur toutes les fiches, à droite du donjon, se trouve votre barre de « Points de Vie ». Enfin, tout à droite de votre fiche, sont indiquées les récompenses obtenues lorsque vous récupérez un coffre. En dessous se trouve une rangée avec « 3 dés noirs ». 

Sous le donjon, vous reporterez vos Points de Victoire et vos gains acquis durant la partie en cochant les cases du tableau de score.

MISE EN PLACE

- Prenez chacun une fiche d'aventure (identique !) et un crayon. (Nous conseillons aux débutants de commencer par la fiche « Annoyed Animals ».)
- Le dernier à avoir combattu un monstre (même s'il s'agit de ses démons intérieurs) entame la partie et prend les 5 dés.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

Chacun joue à tour de rôle dans le sens horaire.

La partie se termine dès que tous les monstres ont été tués au moins une fois (C'est-à-dire dès que toutes les petites cases d'un monstre ont été cochées sur la fiche d'aventure de l'un des joueurs), peu importe qui a tué quel monstre.

Le joueur dont c'est le tour (= joueur actif) lance les 5 dés.

Chaque joueur doit composer 2 paires à partir du lancer obtenu. Les dés restent au milieu de la table et sont à disposition de tout le monde. Cependant, un même dé ne doit être utilisé qu'une seule fois (voir exemple page suivante).



**1 fiche et 1 crayon
par joueur.**

**Le 1^{er} joueur
prend les 5 dés.**

**Fin de la partie :
chaque monstre
a été tué au
moins une fois.**

**Le joueur actif
lance les 5 dés.**

**Chaque joueur
forme 2 paires et
additionne leurs
points séparément.**

dDd



De plus, le joueur actif peut aussi utiliser le dé noir (les joueurs passifs ne pourront le faire qu'en utilisant des symboles dés noirs de leur fiche d'aventure), il dispose donc de bien plus de possibilités de combinaison pour former ses 2 paires. Puis chaque joueur additionne séparément les points des 2 paires qu'il a choisies pour obtenir 2 résultats.

Exemple : *Le joueur actif a obtenu et peut ainsi former les 9 combinaisons suivantes :*



		(= 3 et 6)	}	actif		
		(= 3 et 7)				
		(= 3 et 9)				
		(= 5 et 4)				
		(= 5 et 7)				
		(= 6 et 4)				
		(= 6 et 6)				
		(= 4 et 9)			}	passif
		(= 6 et 7)				

Dans cet exemple, tous les autres joueurs (i.e. les joueurs passifs) ne peuvent utiliser que l'une des deux dernières combinaisons... à moins qu'ils ne cochent un de leurs 3 symboles « dés noirs » sur leur fiche (voir page suivante) ; auquel cas ils disposent également des 9 combinaisons possibles.

Chaque joueur utilise ensuite les deux résultats obtenus pour barrer une case de même valeur sur sa fiche d'aventure. Ces cases sont alors considérées comme cochées et ne peuvent plus être utilisées (= barrées) ultérieurement.

Un joueur peut barrer :

- soit une case Départ (verte) non barrée,
- soit une case directement reliée à au moins une case déjà barrée.

Le joueur actif peut aussi utiliser le dé noir.



**Barrer une case
Départ au choix
ou une case voisine d'une case déjà barrée.**



Remarque : Les cases Départ peuvent toujours être barrées, même si elles ne sont pas reliées entre elles ou à une autre case barrée.

Pour barrer une case , un joueur doit utiliser deux dés de même valeur au choix.

Pour pouvoir barrer une petite case dans une salle (= infliger une blessure à un monstre, par exemple), un joueur doit d'abord avoir atteint cette salle via des cases barrées.

Pour pouvoir atteindre les cases, jusque-là inaccessibles, de l'autre côté d'une salle où il y a un monstre, il faut au préalable tuer le monstre. Les règles sur les monstres sont détaillées page 6.



Le joueur actif peut toujours utiliser le dé noir à la place d'un blanc pour composer ses paires. Si un joueur passif souhaite également utiliser le dé noir, il doit barrer un des trois symboles correspondants (« 3 dés noirs ») sur sa fiche d'aventure. Si ses trois symboles sont déjà barrés, il ne peut plus bénéficier de dés noirs supplémentaires jusqu'à la fin de la partie (exception : voir « Coffres »), mais peut bien évidemment toujours utiliser le dé noir quand il est lui-même le joueur actif.



En règle générale, un joueur doit toujours faire deux croix par lancer. Pour toute croix non faite, il doit barrer à la place une case de sa barre de Points de Vie (en partant du haut).

Le joueur qui barre la tête de mort est malheureusement éliminé de cette aventure.

À la fin de la partie, chaque joueur perdra autant de Points de Victoire que la valeur inscrite dans la case non barrée la plus haute de sa barre de Points de Vie.



Un joueur passif peut également utiliser le dé noir à condition de barrer un des symboles correspondants sur sa fiche.

Un joueur doit toujours faire 2 croix par lancer (dans une case et/ou une salle).

Pour toute croix non faite, le joueur barre une case de sa barre de Points de Vie.



DD

Les trésors



Chaque case  ou  vous permet de cocher une case dans la zone correspondante du tableau de score (en bas de la fiche). Les cases cochées dans la zone des pièces valent 2 Points de Victoire et celles dans la zone des gemmes en valent 3.

En fin de partie, il suffit donc de multiplier le nombre de cases cochées par 2 ou 3 (en fonction de la zone) pour obtenir le nombre de Points de Victoire correspondant.

Les monstres

Ils bloquent le passage, mais rapportent également des Points de Victoire s'ils sont vaincus. Un monstre ne peut être combattu qu'avec les nombres représentés à côté de lui :

- Un nombre écrit en noir peut toujours être utilisé.

- Les nombres en blanc doivent d'abord être « débloqués » pour pouvoir être utilisés : si un joueur barre une case grise adjacente au monstre (ou les cases Empreinte dans l'aventure « Defiant Dinosaurs »), il peut alors immédiatement noircir le nombre blanc correspondant dans la case du monstre. Ce nombre est alors noir et donc utilisable pour combattre le monstre.



Le premier joueur qui réussit à cocher toutes les petites cases d'un monstre l'annonce en fin de tour (i.e. une fois que tous les joueurs ont fini de cocher leurs cases). Il gagne alors le nombre de gemmes le plus élevé (à gauche dans l'encadré) et coche autant de cases dans la zone Gemmes du tableau de score, en bas de sa fiche.

Si plusieurs joueurs y parviennent durant le même lancer, chacun gagne le nombre de gemmes le plus élevé.

Important : La mort d'un monstre permet à tous les autres joueurs d'infliger également une blessure à ce monstre, qu'ils aient déjà atteint cette salle ou non !

Si cette croix leur permet de le tuer à leur tour, ils ne gagnent qu'1 gemme. En effet, seuls les premiers à tuer ce monstre peuvent gagner la récompense la plus élevée.

Trésors :

 = 2 points

 = 3 points

Les monstres doivent être tués pour a) continuer d'avancer et b) gagner des Points de Victoire.

Les nombres en noir peuvent toujours être utilisés, les blancs doivent d'abord être « débloqués ».

Si toutes les petites cases d'un monstre sont barrées, le joueur gagne des Points de Victoire :

- la valeur la plus élevée s'il est le premier ;
- la plus faible s'il y parvient plus tard.

Quand un monstre est tué, tous les autres joueurs peuvent infliger une blessure à ce monstre.

DDD

Pour éviter les confusions, tous ceux qui n'ont pas encore tué ce monstre doivent barrer le nombre le plus élevé de gemmes (à gauche) avant de faire leur croix gratuite. Ainsi peu importe quand les autres joueurs tueront le monstre, ils gagneront 1 gemme.

Le premier joueur qui tue un monstre avec 1 ou 2 symboles  doit barrer autant de cases sur sa barre de Points de Vie. Si plusieurs joueurs le tuent dans le même tour, chacun doit barrer ces cases sur sa fiche.

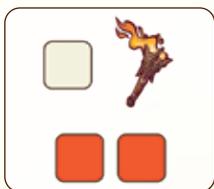
En plus de barrer le plus grand nombre de gemmes du monstre en question, tous les autres joueurs barrent également ce(s) symbole(s) de sa salle, afin de se souvenir qu'il(s) est/sont désormais sans effet.

Les coffres

Si un joueur barre une case , il débloque l'un des trois coffres au choix, à droite de sa fiche. Il coche alors la case blanche correspondante.



Points de Vie : Vous gagnez 3 cases Points de Vie supplémentaires. Lorsque vous perdrez des Points de Vie, commencez par barrer ces trois cases vertes avant de continuer à barrer des cases de votre barre de Points de Vie. De plus, vous gagnez immédiatement 1 gemme (i.e. cochez 1 case dans la zone gemme du tableau de score), soit 3 Points de Victoire.



Torche : Cocher une de ces cases rouges permet de barrer immédiatement 1 case de votre fiche d'aventure. Cette case doit être adjacente à une case déjà barrée. Vous pouvez également choisir d'infliger des blessures à un monstre auquel vous avez accès.

Il est possible de cocher les deux cases rouges lors du même tour.

Cette action vient s'ajouter à vos deux croix habituelles du tour (vous pouvez barrer les 3-4 cases dans l'ordre de votre choix).



Dés noirs : Ce coffre vous permet d'utiliser le dé noir 3 fois supplémentaires en tant que joueur passif (comme d'habitude, barrez un symbole à chaque utilisation).

 = 1 case barrée sur la barre de Points de Vie pour le premier qui tue le monstre.

Les coffres découverts rapportent ...

... soit 3 cases Points de Vie supplémentaires + 1 gemme (i.e. 3 Points de Victoire) ;

... soit 2 « torches » (= barrer 1 case adjacente supplémentaire, au choix) ;

... soit 3 autres « dés noirs » (en tant que joueur passif).

DD



FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête immédiatement à l'issue du tour où un joueur a tué le dernier monstre vaincu jusque-là.

IMPORTANT : Le Boss n'a qu'une seule récompense disponible, cependant tous les joueurs qui ne l'ont pas tué les premiers gagnent 3 Points de Victoire pour chaque trio de cases cochées dans la salle de leur Boss.



Exemple :
À la fin de la partie, ce Boss rapporte 6 Points de Victoire à ce joueur.

Chaque joueur additionne ses Points de Victoire (et soustrait les éventuels Points de Vie perdus). Celui qui totalise le plus de Points de Victoire remporte la partie. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui a coché le plus de cases sur sa barre de Points de Vie. En cas de nouvelle égalité, ils se partagent la victoire.

Exemple de scoring :



Dès que la dernière case du dernier monstre vivant a été cochée, la partie est terminée.

Boss non vaincu :
3 croix contre le Boss = (soit 3 Points de Victoire).

Le vainqueur est celui qui totalise le plus de Points de Victoire.



RÈGLES SPÉCIFIQUES AUX DIFFÉRENTS DONJONS

ANNOYED ANIMALS

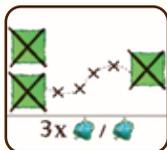


Les cases Poing ne peuvent être barrées qu'avec le double adéquat (par exemple, la case 6 uniquement avec une paire de 3). Le joueur barre également une case Poing dans la zone Bonus correspondante, en bas de sa fiche. De plus, ceci lui donne le droit d'infliger immédiatement 1 blessure à tous les monstres (y compris à ceux dans les salles encore non atteintes), c'est-à-dire de barrer 1 petite case partout.



Dès qu'un joueur barre la 5^e des 6 cases Poing du donjon, il gagne les gemmes indiquées. Le premier joueur à y parvenir l'annonce à voix haute et gagne 3 gemmes : il coche 3 cases de la zone correspondante de son tableau de score. Tous les autres joueurs barrent alors le « 3x » sous les 5 poings. Ils ne gagneront qu'1 gemme s'ils parviennent à leur tour à barrer leur 5^e case Poing.

Remarque : Cette règle s'applique de façon similaire à tous les autres bonus, quelle que soit l'aventure !



Le joueur gagne les gemmes indiquées s'il réussit à relier de n'importe quelle manière les deux zones de cases Départ (les groupes de cases vertes à gauche et à droite) par un chemin ininterrompu de cases et de salles barrées.

CLUMSY CULTISTS

Pour les cases , le joueur doit avoir barré les deux cases pour pouvoir continuer à avancer.



Il gagne les gemmes indiquées à condition d'avoir tué à la fois le Pastry Mancer et le Necro Mancer.



Il gagne les gemmes indiquées dès qu'il a barré la 6^e des 7 cases Éboulement.



PUZZLED PYRAMID

Au début de cette aventure, chacun doit commencer par inscrire les nombres 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10 et 11, dans l'ordre de son choix, dans chacune des cases . À chaque fois qu'un joueur cochera une de ces cases Nuage du donjon, il barrera également la case Nuage de même valeur, en bas à gauche de sa fiche d'aventure. Il ne gagnera les gemmes indiquées qu'après avoir barré la 8^e des 8 cases Nuage.



Quand le joueur barre la case  (avec le 11), il barre immédiatement l'autre case  (à droite) : il peut désormais continuer son chemin à partir de cette case. L'inverse n'est pas possible (d'où l'absence de nombre dans la case à droite).



Quand un joueur tue une des 3 parties du ver (avec le symbole  à côté), il peut immédiatement infliger 3 blessures au Boss « Sandy ». Il gagnera les gemmes indiquées quand il aura tué les 3 parties du ver.

DEFIANT DINOSAURS

Si un joueur barre une case , il peut immédiatement débloquent le nombre blanc correspondant (i.e. le noircir) dans la salle du monstre qui le détient et ce même s'il ne l'a pas encore atteinte !

Pour pouvoir blesser un dinosaure cuirassé (avec un symbole ) , un joueur doit toujours utiliser ses deux paires. Ce qui signifie qu'il ne peut cocher que 2 ou 0 case(s) durant le tour !

Ex : un joueur peut utiliser un 7 & un 9 ou deux 7 pour infliger 2 blessures à « Mighty Meg ».

Une case rouge de torche peut être utilisée pour remplacer une des paires nécessaires (il est donc possible d'utiliser 2 cases rouges pour remplacer les 2 paires nécessaires).

(Attention : *La règle spéciale qui aurait permis aux autres de joueurs de cocher une petite case quand le premier joueur tue un dinosaure cuirassé ne s'applique plus !*)



Un joueur gagne les gemmes indiquées dès qu'il a tué le 3^e dinosaure cuirassé.



Un joueur gagne les gemmes indiquées dès qu'il a barré la 6^e des 7 cases Empreinte.





VERSION SOLO

Lancez les 5 dés à chaque tour, cependant vous êtes toujours considéré comme un joueur passif et ne pouvez donc utiliser le dé noir que 3 fois durant la partie (+ 3 fois supplémentaire avec le coffre correspondant). Quand vous tuez un monstre, vous gagnez toujours la valeur la plus élevée de gemmes.

Dès votre 1^{er} lancer, vous devez systématiquement infliger au moins 1 blessure à un monstre. Sinon, vous devez barrer une case sur la barre de vos Points de Vie (même si vous avez utilisé vos deux paires). Vous continuez de barrer 1 case de Point de Vie à chaque fois que vous tuez un monstre avec un symbole . Cependant, à la fin de la partie, vous ne déduisez aucun point de vie de votre score. La partie est néanmoins terminée si vous êtes obligé de barrer la case .

IMPORTANT : Si vous infligez 1 blessure à un monstre durant le tour, vous pouvez ignorer le résultat de la seconde paire sans perdre pour autant 1 case Point de Vie. À vous d'utiliser cette option astucieusement.

Le tableau ci-dessous vous permet de juger du succès de votre aventure dans le donjon :



Vous n'avez pas trouvé l'entrée ? N'ayez pas peur de franchir la porte !	0 - 9
Hm... on ne vous a pas envoyé pour cueillir des fleurs, ni pour caresser les monstres !	10 - 24
Hey, ce n'est pas un jeu de coloriage au numéro. Arrêtez de flipper, ce sont de faux monstres, voyons !	25 - 39
Pas mal, la prochaine fois que vous croisez le Boss, n'hésitez pas à taper plus fort !	40 À 54
Vous êtes un véritable héros sur qui on peut vraiment compter !	55 À 69
Indiana Jones vous doit tout, non ?	70 À 84
Les générations futures se souviendront de votre nom !	85 À 99
Oyez, oyez ! le MAÎTRE DU DONJON est parmi nous !	100 ET PLUS



© 2021

Ravensburger Verlag GmbH • Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG • Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

Ravensburger