

 MASATO UESUGI & ANTOINE BAUZA

 PAUL MAFAYON



WELCOME BACK TO THE Dungeon



RÈGLES DU JEU

Le soleil brille sur le bois Sans Retour où vous vous baladez nonchalamment, votre arme à la ceinture, rêvant d'aventure. Sur votre chemin, vous faites halte devant la porte d'un donjon. Il semble y avoir eu de grandes batailles, signe qu'un trésor convoité doit s'y cacher.

Repensant aux légendes chantées dans votre village, vous reconnaissez ce donjon ! Mais vous n'êtes pas le seul à vouloir y entrer, malgré les avertissements laissés sur le pavé par d'anciens aventuriers. Prendrez-vous votre courage à deux mains pour en franchir la porte, ou laisserez-vous vos adversaires affronter les monstres qui s'y trouvent ? Que l'aventure commence !



APERÇU ET BUT DU JEU

Welcome Back to the Dungeon se joue en plusieurs manches durant lesquelles un héros explore le donjon avec son équipement. Tour à tour, ajoutez des monstres dans le donjon, enlevez un équipement au héros ou retirez-vous de la manche. Le dernier joueur en lice devra entrer dans le donjon et affronter tous les monstres qui s'y trouvent alors avec l'équipement qui lui reste.

Traversez victorieusement deux donjons ou soyez le dernier aventurier vivant pour gagner la partie !



ÉLÉMENTS DE JEU

13 CARTES MONSTRE

Ces cartes représentent les Monstres que vous pouvez placer et affronter dans le Donjon. Chaque carte Monstre comporte un chiffre indiquant sa puissance et un ou plusieurs Équipements pouvant l'éliminer.



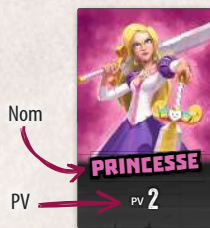
6 CARTES MONSTRE SPÉCIAL

Ces cartes représentent des Monstres Spéciaux que vous pouvez placer et affronter dans le Donjon. Chaque carte Monstre Spécial comporte un effet ou un chiffre indiquant sa puissance.



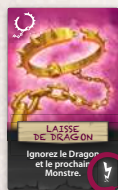
4 TUILES AVENTURIER

Ces tuiles représentent les Aventuriers que vous pouvez incarner au moment d'entrer dans le donjon. Elles se composent d'un nom et d'un nombre de Points de Vie (PV).

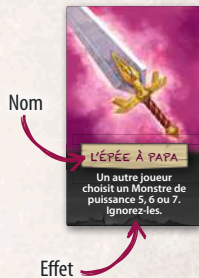


24 TUILES ÉQUIPEMENT

Ces tuiles représentent les Équipements portés par l'Aventurier que vous incarnez au moment d'entrer dans le donjon. Elles se composent d'un nom et d'un effet.



Certaines tuiles Équipement possèdent le symbole . Cela signifie que l'Équipement doit être défaussé après son utilisation dans le Donjon.



1 PLATEAU DE POINTS DE VIE ET 1 PION DRAGON

Le plateau vous permet de suivre le décompte de vos Points de Vie (PV) lorsque vous affrontez les Monstres pendant la phase de Donjon. Pour cela, vous déplacez le pion Dragon sur ce plateau.



5 CARTES RÉUSSITE

Ces cartes représentent votre Réussite lorsque vous traversez victorieusement le donjon en vie. À la deuxième carte Réussite que vous remportez, vous gagnez immédiatement la partie.



8 AIDES DE JEU

Ces Aides de jeu comportent un rappel de tous les Monstres précisant leur puissance et/ou leur effet, leur nombre d'occurrence dans le jeu et les Équipements pouvant les éliminer. Elles sont séparées en deux catégories : les Monstres et les Monstres Spéciaux.

• AIDE DE JEU "MONSTRES"

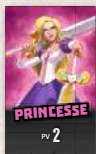


• AIDE DE JEU "MONSTRES SPÉCIAUX"



MISE EN PLACE

1 Choisissez ou tirez aléatoirement une tuile Aventurier et placez-la au centre de la table.



2 Alignez sous l'Aventurier les six tuiles Équipement correspondantes.



3 Mélangez les cartes Monstre Spécial et prenez-en deux aléatoirement. Remettez les autres cartes Monstre Spécial dans la boîte, elles ne seront pas utilisées lors de cette partie.



8 Placez les 5 cartes Réussite à portée de main, elles serviront plus tard.

7 Prévoyez un emplacement pour le Donjon : c'est là que vous placerez les cartes Monstre à chaque manche.



4 Mélangez les cartes Monstre avec les deux cartes Monstre Spécial et formez une pioche face cachée à proximité de l'Aventurier.



5 Placez le plateau de Vie en dessous des tuiles Équipement et posez le pion Dragon à proximité du plateau.

6 Donnez à chaque joueur une Aide de jeu "Monstres" et une Aide de jeu "Monstres Spéciaux", qu'il place devant lui face blanche visible.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le jeu se déroule en plusieurs manches durant lesquelles vous allez enchérir pour savoir qui pénétrera dans le Donjon. À l'issue de chaque enchère, un joueur entre dans le Donjon, se rapprochant de la victoire ou de la défaite en fonction de sa réussite.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Une manche se compose de deux phases :

- Une phase d'Enchère
- Une phase de Donjon

PHASE D'ENCHÈRE

Durant cette phase, vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Durant votre tour, vous avez le choix entre : **Piocher une carte** et **Passer votre tour**.

• PIOCHER UNE CARTE

Si vous Piochez une carte, prenez la première carte de la pioche Monstre. Regardez-la sans la montrer à qui que ce soit. Vous avez alors le choix entre :

1. Ajouter le Monstre au Donjon. Dans ce cas, vous posez la carte Monstre face cachée sur le Donjon. La pile ainsi formée contient les Monstres que vous devrez affronter si vous entrez dans le Donjon.

Note : Vous pouvez à tout moment consulter le nombre de cartes Monstre présentes dans le Donjon, mais vous ne pouvez jamais regarder ces cartes.

2. Poser le Monstre devant vous face cachée. Dans ce cas, vous devez retirer un Équipement de votre choix qui se trouve encore sous l'Aventurier et le poser sur le Monstre devant vous. La carte Monstre et l'Équipement sont ainsi écartés pour toute la durée de la manche.

Note : S'il n'y a plus d'Équipements et que vous Piochez une carte Monstre, vous devez la placer dans le Donjon.

Une fois que votre choix est fait, votre tour est terminé. On passe alors au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Note : Si la pioche est vide lorsque vient votre tour, vous devez passer !

• PASSER VOTRE TOUR

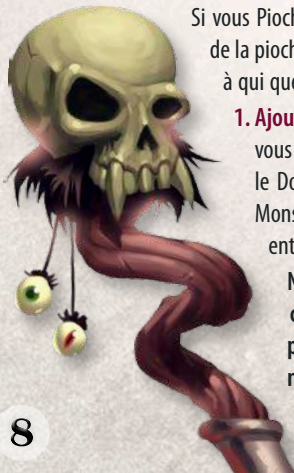
Lorsque vous passez votre tour, vous ne participez plus à la manche en cours. Vous pourrez reprendre la partie à la manche suivante.

Lorsque tous les joueurs ont passé sauf un, la phase d'enchère prend fin et ce dernier doit affronter seul le Donjon avec les Équipements qui sont encore disponibles sous l'Aventurier. Il passe à la phase de Donjon.

PHASE DE DONJON


Seul le joueur qui n'a pas passé participe à cette phase.

Commencez par calculer votre score total de Points de Vie (PV) en additionnant la valeur de la tuile Aventurier et celle de tous les Équipements lui apportant des PV. Placez le pion Dragon sur la valeur correspondante du plateau de Points de Vie.



Ensuite, en commençant par le dernier Monstre posé dans le Donjon, retournez une par une les cartes de la pile Donjon :

- Si un Monstre est révélé et qu'il est ignoré par un Équipement encore en jeu, il est défaussé sans vous faire perdre de PV.

Note : Si l'Équipement utilisé pour ignorer le Monstre possède le symbole , défaussez-le. Il ne pourra plus être utilisé pour les prochains Monstres.

- Si un Monstre est révélé et qu'il n'est pas ignoré par un Équipement encore en jeu, il vous inflige autant de dégâts que sa puissance. Déplacez le pion Dragon sur le plateau Points de Vie de façon à diminuer vos PV d'autant de cases que le nombre de dégâts reçus. Puis, défaussez le Monstre.



Note : Certains Monstres peuvent vous faire gagner des PV. À ce moment-là, déplacez le pion Dragon sur le plateau de façon à augmenter vos PV.

- Si un Monstre Spécial est révélé, appliquez son effet, déplacez le pion Dragon sur le plateau de PV si nécessaire, puis défaussez le Monstre Spécial.

Note : Vous trouverez une explication de tous les Monstres Spéciaux à la fin de ce livret de règles.



La phase de Donjon se termine lorsqu'une de ces deux conditions est atteinte :

- Vous avez vaincu tous les Monstres du Donjon et vos PV sont supérieurs à 0 sur le plateau de Points de Vie. **Recevez une carte Réussite.** Si vous avez déjà reçu une carte Réussite auparavant, vous gagnez la partie.
- Le pion Dragon atteint la case 0 du plateau de PV et aucun Équipement ne vous permet de revenir à la vie. **Retournez votre Aide de jeu face rouge visible.** Si vous avez déjà retourné votre Aide de jeu, vous êtes éliminé de la partie. Si tous les joueurs sauf un ont été éliminés, ce dernier gagne la partie.

Révélez tous les Monstres qui ont été écartés. La manche est terminée. Si aucun joueur n'a gagné la partie, commencez une nouvelle manche.

NOUVELLE MANCHE

Mélangez l'ensemble des Monstres et placez-les face cachée sur la table. Le joueur qui est entré dans le Donjon lors de la manche précédente choisit l'Aventurier qui sera joué (Nécromant, Princesse, Ninja ou Ménestrel). Placez-le au centre de la table avec les Équipements correspondants.

Vous êtes prêts pour une nouvelle manche avec, comme premier joueur, celui qui est allé dans le Donjon lors de la manche précédente.



FIN DE LA PARTIE

Vous gagnez la partie dans deux cas :

- Vous remportez votre deuxième carte Réussite.
- Tous les autres joueurs ont été éliminés de la partie.





PRÉCISIONS SUR LES TUILES ÉQUIPEMENT



OSSELETS DE RÉSURRECTION : Les Osselets de résurrection peuvent être utilisés plusieurs fois. Si vous regagnez des PV (grâce à la Baguette Sanglante et/ou au Parchemin de Possession), vous pouvez à nouveau utiliser les Osselets de résurrection lorsque vous mourez. Si le nombre de vos PV est égal à 1 au moment où vous mourez, les Osselets de résurrection sont inutilisables.



BOMBE FUMIGÈNE : Il n'est pas permis de défausser la Bombe Fumigène elle-même. Si la Bombe Fumigène est le seul objet restant à votre héros, son utilisation est donc impossible.



COURONNE FAMILIALE : Les dégâts des Monstres sont réduits de 2, mais l'identité du Monstre ne change pas.

Exemple : Un Vampire ne fait plus que 2 points de dégâts, mais reste un Vampire.



ÉPÉE À PAPA : Avant d'entrer dans le Donjon, choisissez un autre joueur autour de la table, qu'il soit encore dans la partie ou qu'il ait été éliminé.



SCEPTRE ROYAL : Le deuxième Monstre de chaque identité est ignoré, même si le premier Monstre de l'identité correspondante a été ignoré (il suffit qu'il soit présent dans le Donjon). Il se peut qu'un troisième Monstre (cf. Monstres Spéciaux) d'une même identité soit présent dans le Donjon, il sera alors ignoré lui aussi.



AMULETTE PORTE-BONHEUR : Vous pouvez ignorer un Monstre pair et conserver alors l'Amulette porte-bonheur. Si le prochain Monstre que vous rencontrez est pair et **n'est pas ignoré grâce à un autre objet**, ignorez-le à nouveau et continuez ainsi jusqu'à ce que vous rencontriez un Monstre impair. L'Amulette Porte-bonheur est alors défaussée.

Exemple : Vous rencontrez un Vampire de puissance 4 et choisissez de l'ignorer grâce à l'Amulette porte-bonheur. Ensuite, vous rencontrez le Démon de puissance 7 et choisissez d'utiliser votre Épée dansante pour l'ignorer. Vous pouvez alors continuer à utiliser votre Amulette : si le Monstre suivant est pair, vous pourrez l'ignorer. Par contre, si le Monstre suivant est impair et que vous ne pouvez plus l'ignorer grâce à un autre Équipement, vous devrez défausser l'Amulette porte-bonheur.



CHARMEUSE DE GOBELINS : Ignorez les Gobelins. Pour chaque Gobelins ignoré de cette façon, le Ménestrel réduit les dégâts des prochains Monstres rencontrés de 1. Comme pour la Couronne Familiale de la Princesse, l'identité du Monstre demeure inchangée.

Exemple : Un Vampire reste un Vampire, un Monstre pair de puissance 4, même si les dégâts reçus sont affaiblis par la Charmeuse de Gobelins.



HARPE ELFIQUE : Tant que le nombre de vos PV est strictement inférieur à 5, tous les Monstres impairs rencontrés ne causent que 1 dégât et tous les Monstres pairs ne causent que 2 dégâts. Ces dégâts peuvent éventuellement être réduits par la Charmeuse de Gobelins.



DESCRIPTION DES MONSTRES SPÉCIAUX



FÉE : La Fée a une puissance de 0 et est considérée comme un Monstre pair. Elle n'a aucun effet.



ALLIÉ : L'Allié n'a pas de puissance (il n'est donc ni pair ni impair), mais il permet d'ignorer le Monstre suivant du Donjon.



MIMIQUE : Le Mimique a une puissance égale au nombre d'Équipements qu'il vous reste au moment où vous le rencontrez dans le Donjon. Sa puissance peut donc varier entre 0 si vous n'avez plus d'Équipements et 6 si vous possédez tous vos Équipements au moment où vous rencontrez le Mimique.



CUBE GÉLATINEUX : Le Cube gélatineux n'a pas de puissance (il n'est donc ni pair ni impair), mais il vous oblige à défausser un Équipement de votre choix.

Si vous n'avez plus d'Équipements au moment où vous rencontrez le Cube gélatineux, ignorez ce dernier.

Si vous choisissez de défausser un Équipement PV+, perdez immédiatement le nombre de PV indiqué sur cet Équipement. Déplacez ensuite le pion Dragon sur le plateau de Points de Vie en fonction.



LE COMTE : Le Comte devient un Vampire avec une puissance de 4 si vous n'avez pas de carte Réussite en votre possession. Par contre, il perd son identité de Vampire et obtient une puissance de 8 si vous avez déjà une carte Réussite en votre possession.



CHANGE-FORME : Le Change-forme prend :

- **La puissance de son rang dans le Donjon** : s'il s'agit du quatrième Monstre rencontré, sa puissance est de 4, mais s'il s'agit du septième Monstre rencontré, sa puissance sera de 7, et ainsi de suite.
- **L'identité du Monstre correspondant** : s'il s'agit du quatrième Monstre rencontré, le Change-forme est considéré comme un Vampire de puissance 4.

Note : Si vous rencontrez le Change-forme au-delà de la neuvième position dans le Donjon, celui-ci prendra la puissance de son rang dans le Donjon, mais il n'aura pas d'identité.

Exemple : Vous rencontrez le Change-forme en dixième position, celui-ci prend alors une puissance de 10 et n'a pas d'identité.

VARIANTE

L'auteur propose la variante suivante : Pendant la phase d'Enchère, durant le premier tour de jeu, vous devez ajouter la carte que vous piochez dans le Donjon.





LISTE DES MONSTRES



GOBELIN
Puissance 1



VAMPIRE
Puissance 4



DÉMON
Puissance 7



SQUELETTE
Puissance 2



GOLEM
Puissance 5



DRAGON
Puissance 9



ORC
Puissance 3



LICHE
Puissance 6



Welcome Back to the Dungeon prolonge le thème du jeu de Masato Uesugi, **Welcome to the Dungeon**.

Vous n'avez cependant pas besoin de posséder **Welcome to the Dungeon** pour y jouer puisqu'il s'agit d'un jeu indépendant. Vous pouvez toutefois combiner les deux boîtes de jeu pour vos parties.



CRÉDITS

AUTEURS : Masato Uesugi & Antoine Bauza • **ILLUSTRATEUR** : Paul Mafayon

GESTION DE PROJET ET RÉDACTION : Virginie Gilson

RESPONSABLE DE GAMME : Ludovic Papais

© 2016 IELLO. Tous droits réservés. IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341, 54180 HEILLECOURT, FRANCE. WWW.IELLO.INFO

REMERCIEMENT DES AUTEURS : Un remerciement spécial aux habitués de la Cafetière et à Yannick Deplaedt pour toutes les séances de test et leurs contributions.

SUIVEZ-NOUS SUR

