



- Livret des règles de jeu -

©ROMWALD BOGUN / "POMYAD" & RAPHAËL BOUREZ / "DICE CLUB" - 2024

♦ L'univers ♦

Dans Donjon & Procrastination, vous incarnez un.e enchanteur.resse qui participe à un tournoi d'invocation. Les gradins de l'arène sont bondés de spectateurs et de spectatrices ayant traversé tout le pays pour voir les meilleures duellistes de tournoi s'affronter !

Saurez-vous estimer la puissance de l'invocation de votre adversaire lors d'un face à face tendu et invoquer une carte de soutien si nécessaire, ou préférerez-vous bluffer en utilisant votre carte Esbroufe ?

À présent, il est temps de lancer les dés, ces petits artefacts magiques à 6 faces qui révéleront la puissance finale de votre équipe. Prête ? Alors, à l'attaque ! Qui donc saura remporter le tournoi de Donjon & Procrastination ?

♦ But du jeu ♦

Durant chaque manche, vous devrez obtenir le score le plus élevé pour pouvoir placer vos cartes dans votre zone de score (aussi appelée la Pile de Champions).

À l'inverse, le score le plus faible enverra vos cartes directement dans votre défausse (aussi appelée les Limbes). Vous remportez la partie si vous avez le plus de cartes dans votre zone de score !



.1

♦ Règles classiques ♦

Mise en place pour 2 joueurs :

(Dans ces règles, le mot « joueur » renvoie à toute personne sans distinction de genre.)

- ♦ Sortez toutes les cartes Esbroufe du paquet puis mélangez-le.
- ♦ Distribuez au hasard 10 cartes face cachée à chaque joueur.
- ♦ Chaque joueur mélange ensuite sa propre pile de 10 cartes : cette pile de cartes face cachée constitue sa pioche pour la partie.

Information supplémentaire : vous pouvez choisir de jouer avec les cartes de votre propre collection. Dans ce cas, mélangez l'ensemble de vos cartes et piochez 10 cartes qui constitueront votre pioche pour la partie.

♦ Enfin, chaque joueur pioche 4 cartes depuis sa propre pioche puis y ajoute une carte Esbroufe. Ces cartes forment votre main pour la partie.

Information sur les cartes Esbroufe : une carte Esbroufe doit obligatoirement se trouver dans la main de chaque joueur en début de partie. Elle n'est pas prise en compte dans le décompte des cartes en main et ne peut pas être choisie pour être défaussée.

♦ Composition d'une carte ♦

CLASSE et VALEUR de la carte

NOM
EFFET de carte



.2

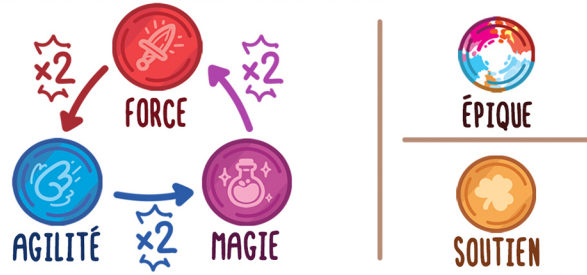
Déroulement d'une manche :

Une manche se déroule en 5 phases de jeu :

- 1 - Face à face
- 2 - Invocation d'une carte Soutien
- 3 - Lancer d'artefacts
- 4 - Résolution du combat
- 5 - Fin de la manche

1 - Face à face :

- Chaque joueur choisit une des cartes de sa main (sauf la carte Esbroufe) et la pose face cachée devant lui. Il est possible de poser une carte Soutien lors du face à face.
- Après avoir posé leur carte, les joueurs les révèlent en même temps, comparent leur classe et calculent leurs points en fonction de la roue de dominance suivante :



- ♦ Une classe qui en domine une autre obtient un bonus de x2 sur sa valeur initiale (par exemple, la classe Magie domine la classe Force).

- ♦ Les cartes de classes Épique et Soutien ne subissent pas cette règle.

- ♦ Si une carte jouée durant cette phase venait à être changée, le calcul doit être refait avec les valeurs de base de chaque carte.

- Les joueurs appliquent l'effet de leur carte en commençant par la carte ayant la valeur la plus élevée.

• **En cas d'égalité de valeur :** le joueur avec la classe dominante applique l'effet de sa carte en premier.

- **En cas d'égalité de valeur et de classe :** effectuez un lancer de dé pour départager.

.3

2 - Invocation d'une carte Soutien :

- Une fois la phase de face à face terminée, les joueurs peuvent choisir de jouer une carte Soutien face cachée. Si vous ne voulez ou ne pouvez pas jouer de carte Soutien durant cette manche, vous pouvez poser votre carte Esbroufe face cachée. Celle-ci fera office de leurre.

Information supplémentaire : chaque joueur ne joue qu'une seule carte Soutien par manche, sauf si l'effet d'une carte indique le contraire.

- Quand les deux joueurs ont joué leur carte Soutien face cachée, révélez-les.

- Comptez les points de chacun. La plupart des cartes Soutien ayant une valeur négative, elles diminueront votre valeur totale.

Si une carte Esbroufe a été posée lors de cette phase, elle ne compte pour aucun point et retourne dans la main du joueur qui l'a posée.

- Les joueurs appliquent l'effet de leur carte en commençant par la carte avec la valeur la plus élevée.

- **En cas d'égalité de valeur :** le joueur avec la classe dominante lors de la première phase applique l'effet de sa carte en premier.
- **En cas d'égalité de valeur et de classe :** effectuez un lancer de dé pour départager.

3 - Lancer d'artefacts :

Chaque joueur lance ensuite autant de dés que de cartes combattant et soutien visibles devant lui (minimum de 1 dé). Le résultat des dés lancés par un joueur s'ajoutent à sa valeur totale. Si vous jouez une carte soutien, elle vous octroie un dé supplémentaire.

Attention : la carte Esbroufe n'octroie pas de dé supplémentaire.

Exemple : 1 carte de face à face + esbroufe = 1 dé
1 carte de face à face + 1 soutien = 2 dés

.4

- Si des effets de cartes influent sur les dés, appliquez-les après les avoir lancés.

4 - Résolution du combat :

- Le vainqueur est le joueur qui obtient la valeur totale la plus élevée après addition des valeurs des cartes et des dés. Il place alors les cartes qu'il a jouées durant cette manche dans sa zone de score, face visible.

- Le perdant de la manche, c'est-à-dire le joueur avec la valeur totale la plus basse, place quant à lui ses cartes dans sa défausse, face cachée.

En cas d'égalité : les deux joueurs laissent leurs cartes en place, elles serviront de récompense supplémentaire lors de la prochaine manche.

Le joueur qui remportera la manche suivante placera l'ensemble de ses cartes jouées dans sa zone de score, tandis que le perdant devra envoyer toutes les siennes dans sa défausse.

Ces cartes ne compteront pas dans la valeur totale et n'appliqueront pas leurs effets durant la prochaine manche.

5 - Fin de la manche :

- Après avoir résolu le combat comme expliqué précédemment, chaque joueur prend la carte au sommet de sa pioche et l'ajoute à sa main.

- À la fin de la manche, les joueurs doivent avoir au minimum 2 cartes en main. Si un joueur a moins de 2 cartes en main, il en pioche jusqu'à en avoir 2.

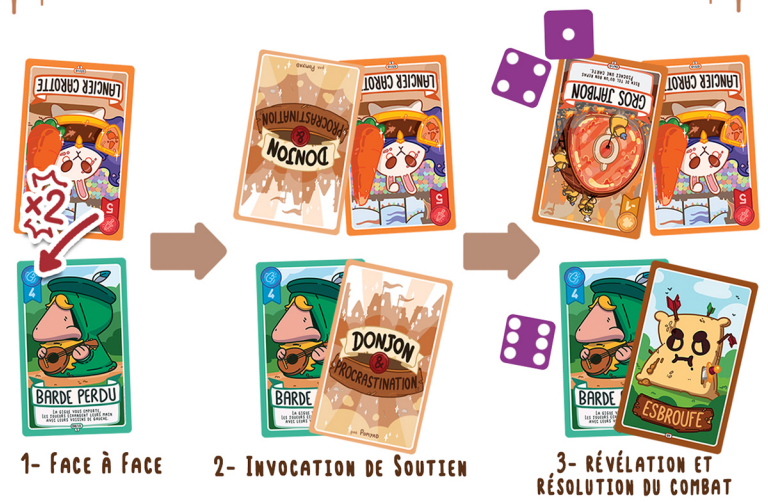
Si un joueur a plus de 6 cartes en main, il doit en défausser jusqu'à n'en garder que 6.

Rappel : la carte Esbroufe ne compte pas dans le nombre total de cartes en main.

- Les joueurs peuvent maintenant commencer une nouvelle manche.

.5

♦ Exemple d'une manche ♦



Fin de la partie :

La partie se termine lorsqu'un joueur ne peut plus jouer de carte au début d'une manche.

Comptez le nombre de cartes dans votre zone de score.

Le joueur ayant le plus de cartes dans sa zone de score remporte la partie.

En cas d'égalité : additionnez la valeur de toutes les cartes présentes dans votre zone de score.

Le joueur avec le score total le plus élevé remporte la partie.

En cas de nouvelle égalité : le joueur avec le plus de cartes en main remporte la partie !

Félicitations !

Vous connaissez maintenant les techniques ancestrales des duels de cartes Donjon & Procrastination !

.6

♦ Zone de jeu type ♦

ZONE DE JEU - JOUEUR A



.7

Vous êtes désormais prêt.e à jouer, vous amuser, collectionner...

Bienvenue dans l'univers de Donjon & Procrastination!



Retrouvez le site officiel, les règles du jeu, et les liens utiles en scannant cette rune magique :



Illustrations par Pomyad / Gamedesign par Diceclub_tv

Pour suivre les nouveautés des cartes et de l'univers Donjon & Procrastination

suivez-nous sur Instagram

@Pomyad & @Diceclub_tv

.8

♦ EN BREF ♦

- Les règles de Donjon & Procrastination en bref -

Une partie se déroule en plusieurs manches.
Chaque manche se déroule comme suit :

♦ Phase 1 - Invocation :

- Jouer n'importe quelle carte (sauf Esbroufe) face cachée.
- Révéler les cartes des joueurs en même temps.
- Compter les points selon la roue des dominances.
- Appliquer les effets (si applicables).

♦ Phase 2 - Soutien :

- Jouer une carte Soutien (valeur négative) ou la carte Esbroufe face cachée.
- Révéler les cartes des joueurs en même temps.
- Appliquer les effets (si applicables) et compter les points.

Les cartes Soutien ont souvent une valeur négative et réduisent donc le score total de chaque joueur.

♦ Phase 3 - Lancer d'artefacts :

- Lancer les dés : 1 dé par carte jouée devant soi (hors Esbroufe).
Exemple : 1 carte Phase 1 + 1 carte Soutien = 2 dés
1 carte Phase 1 + 1 carte Esbroufe = 1 dé
1 carte Phase 1 + 2 cartes Phase 2 = 3 dés
- Additionner le score des dés et l'ajouter au score total obtenu durant la phase 2.
- Le joueur avec le score le plus élevé place ses cartes jouées lors de la manche dans sa zone de score.
- Son adversaire place ses cartes jouées dans sa défausse.

♦ Fin de la partie :

Le joueur qui remporte la partie est celui qui a le plus de cartes dans sa zone de score.



.9

♦ Variantes de règles ♦

Variante du Mimique :

- ♦ Avant la partie, au lieu de former 2 pioches distinctes de 10 cartes face cachée, chaque joueur prend 11 cartes en main.
- ♦ Les joueurs choisissent une carte en même temps et la placent devant eux, face cachée. Puis, les joueurs échangent leur main.
- ♦ Les joueurs continuent ainsi jusqu'à ce que chacun ait formé une pile de 10 cartes face cachée devant lui. Ces piles constituent leur pioche pour la partie.
- ♦ Les joueurs débutent alors la manche en suivant les règles standards.

Variante pour une partie de 3 à 6 joueurs :

Pour cette variante, vous aurez besoin de 10 cartes par joueur. Vous pouvez constituer des decks personnalisés à partir des cartes contenues dans le Starter Pack et/ou dans les boosters des différentes séries Donjon & Procrastination.

Dans cette variante, le jeu se joue de la même manière que lors d'une partie à 2 joueurs, sauf qu'à chaque manche votre adversaire sera soit votre voisin de gauche, soit votre voisin de droite.

- Durant la première manche, chaque joueur affronte son voisin de gauche.
- Lors de la manche suivante, chaque joueur affronte son voisin de droite.
- Alternez ainsi à chaque nouvelle manche.

Les joueurs comparent donc leurs scores, dominances de classes, valeurs aux dés et appliquent leurs effets seulement avec ceux de leur adversaire pour la manche en cours. Ce dernier fera de même avec son propre adversaire pour la manche (par exemple pour la première manche, son propre voisin de gauche).

Si la valeur d'un joueur est plus grande que celle de son adversaire, il place la ou les cartes qu'il contrôle dans sa zone de score. S'il ne bat pas son adversaire, il défausse ses cartes.

- ♦ **Attention :** n'appliquez pas la règle d'égalité comme dans la version 2 joueurs. En cas d'égalité avec son adversaire, les cartes posées par ce joueur sont défaussées.

.10

- ♦ **Exemple :** 3 joueurs (Céline, Raphaël et Tristan) jouent ensemble.

Céline compare la puissance de ses cartes avec celle de Raphaël, Raphaël avec celle de Tristan et Tristan avec celle de Céline.

- ♦ Si les cartes de Céline l'emportent face à celles de Raphaël, alors Céline met ses cartes dans sa propre zone de score. Mais si elles sont perdantes face aux cartes de Raphaël, alors Céline met ses cartes dans sa défausse.

- ♦ Raphaël fait de même mais en comparant ses cartes avec celles de Tristan. Si elles l'emportent, il les met dans sa propre zone de score, sinon dans sa défausse.

- ♦ Enfin, Tristan va comparer ses cartes avec celles de Céline et les placer dans sa zone de score ou dans sa défausse selon le résultat.



.11

♦ Règles de construction de deck ♦

Pour jouer à Donjon & Procrastination, chaque joueur peut se constituer au préalable un deck de 15 cartes, en respectant certaines règles :

- Le deck ne peut avoir que 2 exemplaires maximum d'une même carte.
- Le deck ne peut avoir que 2 cartes de classe Épique maximum.
- Le deck ne peut pas avoir de carte promo ou de carte dont le numéro est supérieur à la notation de la série (exemple 27/26, 41/40).

En début de partie, chaque joueur retire aléatoirement 5 cartes de ce deck. Les 5 cartes retirées feront partie de la collection du joueur pour la partie.

Jouez ensuite normalement avec ce deck de 10 cartes.

♦ Spécificités de cartes ♦

- Il existe des familles de cartes qui se distinguent par leur cadre orné de motifs spécifiques.



Cartes Végétale.

Cartes Pirate.



Cartes Feu.

♦ Lexique ♦

- **Collection :** ensemble des cartes Donjon & Procrastination que possède un joueur (cartes hors de la partie comprises).

- **Deck :** paquet de 15 cartes Donjon & Procrastination utilisé pour jouer une partie (voir règles de construction de deck).

- **Pioche :** pile de 10 cartes constituée en début de partie, dans laquelle un joueur va piocher ses cartes.

- **Zone de score (Pile de Champions) :** pile composée des cartes remportées lors des manches gagnées.

- **Défausse (Limbes) :** pile composée des cartes défaussées à la suite d'un effet de carte spécifique ou de la perte d'une manche.



.13