



LIVRE DES RÈGLES

Préparez-vous à plonger au plus profond du Donjon dans une quête sans fin à la recherche des fragments de la grande Relique. Seul, vous devrez survivre dans les profondeurs et en émerger sain et sauf pour sauver votre village, le royaume, voire le monde entier...

Il est temps de plonger dans le donjon !

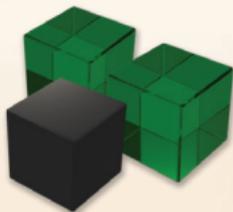


APERÇU & CONTENU

Ce livret contient les règles du mode Solo de Dungeon Drop. Dans ce mode, vous êtes un courageux Héros solitaire qui s'aventure de plus en plus loin dans le Donjon à la recherche des fragments d'une grande Relique. Pour sauver votre village, le royaume ou même le monde entier, vous devez quitter le Donjon avec suffisamment de Reliques et ainsi, remporter la partie. Combien de fragments collecterez-vous avant d'être dévoré par les horreurs du Donjon ?



1 compteur de Score et
1 jeton Relique



2 cubes Relique
et 1 cube Escalier



3 jetons Pilier



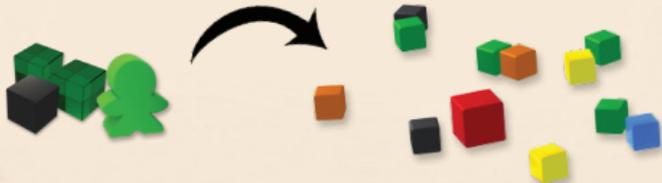
1 Pion

MISE EN PLACE

1. Votre Héros : résolvez cette étape selon les règles normales. L'Aptitude Vol de l'Homme Aigle fonctionne différemment en mode Solo et permet de délimiter les salles vers lesquelles il se déplace plus librement : *"Lors du Déplacement, vous pouvez délimiter la salle vers laquelle vous bougez en utilisant un jeton Pilier de moins que votre salle actuelle."*

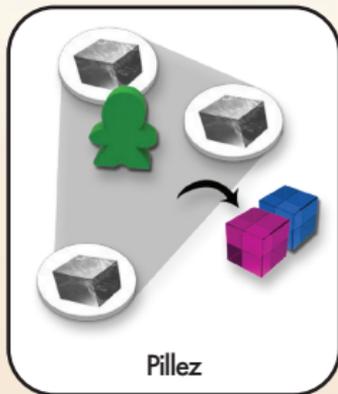
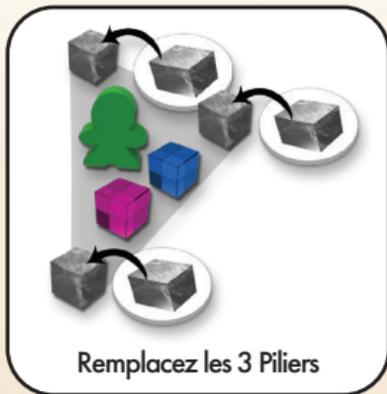
2. Votre Quête : avant de piocher une Quête, retirez les cartes suivantes (elles ne sont pas compatibles avec le mode Solo) : Aide du Héros, Chasse au Trésor et Spécialité du Scout.

3. Constituez le Donjon : avant de procéder au lâcher initial du Donjon, ajoutez le cube Escalier, 2 cubes Relique et votre Pion aux petits cubes (oui, votre Héros est lâché dans le Donjon !). Après la constitution du Donjon, vérifiez que votre Pion et l'Escalier ne sont pas situés en-dehors des Limites du Donjon. Si c'est le cas, relâchez-les jusqu'à ce qu'ils soient situés à l'intérieur des Limites du Donjon.



L'ENTRÉE DANS LE DONJON

Au début de la partie (et à chaque étage suivant du Donjon), votre Héros entre dans le Donjon. Constituez une salle contenant votre Pion. Remplacez les 3 cubes Pilier de la salle par les jetons Pilier (les cubes Pilier ne seront pas réutilisés avant que vous ne descendiez à un niveau inférieur du Donjon). **Note :** les jetons Piliers ne sont pas des cubes. Sauf exception explicite d'un effet du jeu, vous ne pouvez ni les bouger, ni les lâcher, ni leur donner une Pichenette volontairement.



Pillez la salle où se trouve votre Pion selon les règles normales (assurez-vous qu'elle ne contient pas trop de Monstres !). **Note :** comme les Piliers, le cube Escalier n'est jamais collecté. Les cubes Relique sont collectés comme des Trésors normaux.

COMMENT JOUER

1. Exploration : piochez 4 cubes dans la boîte sans les regarder et lâchez-les dans le Donjon depuis un point situé **au-dessus de la salle de votre Pion** (la salle définie par les jetons Pilier). Relâchez tout cube qui a atterri sur un jeton Pilier.

Note : si des cubes ont atterri dans votre salle, vous ne les collectez pas automatiquement.

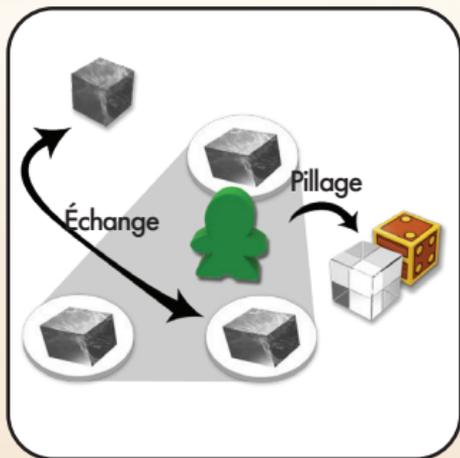
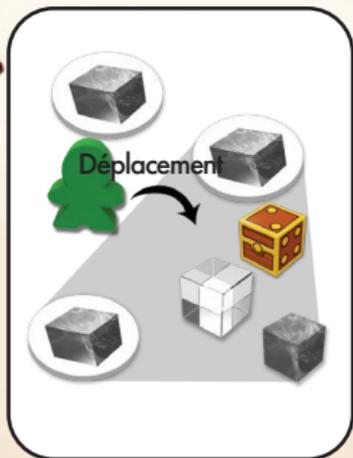


2. Aptitude : vous pouvez activer une de vos Aptitudes de Classe OU de Race.

Après l'utilisation d'une Aptitude, inclinez sa carte pour indiquer qu'elle a été utilisée. Vous ne pouvez plus utiliser une carte inclinée tant que vous n'êtes pas descendu à un autre étage du Donjon.



3. Déplacement : déplacez votre Pion vers une salle "adjacente" (une salle délimitée par 2 des 3 jetons Pilier de votre salle actuelle plus un autre cube Pilier). Échangez les positions du nouveau cube Pilier et du jeton Pilier inutilisé.



4. Pillage : résolvez cette étape selon les règles normales. Si la salle contient l'Escalier, vous pouvez Quitter l'étage (voir section Quitter l'étage).

Fin du tour : Continuez vos actions (Exploration, Aptitude, Déplacement, Pillage) dans cet étage du Donjon jusqu'à ce qu'une des situations suivantes se présente :

*** Il n'y a plus de cubes dans la boîte pour une Exploration :**
Vous vous êtes égaré dans le Donjon et perdez la partie !

*** Vous ne pouvez plus déplacer votre Pion dans une salle sans tuer votre Héros :**
Vous disparaîsez dans le Donjon et perdez la partie !

*** Vous Pillez une salle contenant l'Escalier :**
Vous pouvez Quitter l'étage (voir section Quitter l'étage).



QUITTER L'ÉTAGE

Quand vous Pillez une salle contenant l'Escalier, vous pouvez quitter l'étage. Vous devez d'abord vérifier si vous avez complété avec succès l'étage où vous vous trouvez avant de descendre plus profondément ou de prendre votre retraite.

Compléter un étage

Écartez les cubes Relique collectés. Établissez votre score selon les règles normales (en comptant les points de votre Quête) puis comparez-le au Score Requis pour l'étage (qui lui-même dépend de votre progression sur le compteur de Score).

Total du compteur de Score

Score Requis pour l'étage

0  fragment de Relique	15 + valeur de Vie initiale du Héros
1-2  fragments de Relique	20 + valeur de Vie initiale du Héros
3-4  fragments de Relique	25 + valeur de Vie initiale du Héros
5-6  fragments de Relique	30 + valeur de Vie initiale du Héros
7-8  fragments de Relique	35 + valeur de Vie initiale du Héros

Étage Complété avec succès

Si votre score atteint ou dépasse le Score Requis pour l'étage, vous avez complété celui-ci avec succès (si tel **n'est pas** le cas, reportez-vous à la section Retraite). Exécutez les étapes suivantes :

- 1. Compteur de Score :** déplacez le jeton Relique du compteur de Score d'un cran par cube Relique collecté.
- 2. Partir ou descendre :** choisissez si votre Héros prend sa Retraite (reportez-vous à la section Retraite) ou poursuit son aventure.
- 3. Gain de niveau :** votre Héros peut gagner jusqu'à un maximum de 2 niveaux d'expérience. Si l'une ou l'autre des circonstances ci-dessous s'est présentée lors du décompte, le Héros gagne un niveau :

Si vous avez collecté au moins un cube Relique, piochez une Classe additionnelle (elle s'ajoute à vos autres Classes ; posez la carte à la droite de vos autres Classes).

Si vous avez collecté un Monstre Énorme, piochez une Classe additionnelle.

Ces Classes additionnelles vous offrent plus de choix d'Aptitudes dans les niveaux suivants du Donjon. Chaque Aptitude de Classe ou de Race ne peut être utilisée qu'une seule fois par niveau du Donjon. Une seule Aptitude peut être utilisée chaque tour.

4. Récupération des Aptitudes : remettez vos cartes de Race et de Classe(s) en position verticale, indiquant ainsi qu'elles peuvent de nouveau être employées.



Récupération des
Aptitudes



Gain de niveau

5. Nouvelle Quête : défaissez votre Quête actuelle et piochez-en une nouvelle.

6. Constitution du nouvel étage du Donjon : regroupez tous les cubes y compris les cubes Relique et les Monstres sur votre carte Raciale, les jetons Pilier et votre Pion puis reconstituez un Donjon en suivant les règles normales : c'est le nouvel étage du Donjon.
Important : les cartes de Race et de Classes de votre Héros et le compteur de Score demeurent où ils se trouvent.

7. Entrée dans le nouvel étage : voir section éponyme (p. 4).

RETRAITE

Si vous n'atteignez pas le Score Requis pour l'étage ou souhaitez quitter le Donjon avec les fragments de Relique obtenus, votre Héros prend sa Retraite. Avec un peu de chance, vous avez profité d'une carrière d'aventurier prospère et il est temps de prendre un repos bien mérité. Mais comment l'Histoire se souviendra-t-elle de vous ?

Total du compteur de Score

Votre héritage

1-3  fragments de Relique

Vous n'avez rien accompli...

4-5  fragments de Relique

Bon travail. Vous avez sauvé votre village des Ténèbres.

6-8  fragments de Relique

Vous avez sauvé le royaume. Votre nom sera glorifié pendant des décennies !

9  fragments de Relique

Vous êtes une légende ! Vous avez sauvé le monde et votre lignée profitera d'un futur prospère !



CRÉDITS

Conception du Jeu Scott R. Smith

Art Marília Nascimento

Développement du Jeu Jason Miceli

Conception Graphique Darrin Horbal

Inspiration David Seaman

Production Phase Shift Games

Version FR Anaïs Chambert, Anthony Pérada,
Cédric Bruzzo, Laurent Dutheil

PHASE SHIFT
GAMES

© 2020 Phase Shift, LLC
www.PhaseShiftGames.com