

# Dungeon Drop

## RULEBOOK

Vérifiez votre équipement et préparez-vous à plonger dans le labyrinthe ! Regorgeant d'innombrables trésors, on raconte que ses tunnels sont peuplés de créatures étranges, autant adorables que terribles. Restez vigilant alors que les murs même se déplacent à la lueur de votre torche...

**...Il est temps de se lancer dans le Donjon !**

PHASE *SHIFT*

## VUE D'ENSEMBLE

Dungeon Drop est un jeu léger compétitif pour 2 à 4 joueurs.

Incarnant des Héros courageux, les joueurs exploreront à tour de rôle, utilisant leurs pouvoirs et pillant des salles, un Donjon en constante évolution.

Le Héros revenant avec le plus de trésors gagnera la faveur de la Reine et sera déclaré vainqueur !



5 Cartes Support



4 Marqueurs de tour



4 Marqueurs de Score



82 Cubes



4 "Meeples"



6 Dés

Initiative

6 Cartes Race

6 Cartes Classe

6 Cartes Quête



Santé

Pouvoir de Race



Pouvoir de Classe



Points par Gemmes

Points spéciaux

## MISE EN PLACE

**1. Recevoir son Héros :** Distribuer aléatoirement et face visible à chacun une carte Race et une Carte Classe.  
Distribuer les marqueurs de tour selon l'Initiative de chaque Héros (le nombre en haut à gauche de chaque carte Race) – Les tours se feront selon l'Initiative, en commençant par le plus petit nombre.



**2. Recevoir sa Quête :** Distribuer aléatoirement face cachée une carte Quête à chacun. Les joueurs peuvent regarder leur propre carte Quête à tout moment.  
La Quête détermine la valeur de vos Gemmes récupérées, et peut inclure une possibilité de gains de points bonus.

**3. Lancer le Donjon :** Séparer tous les plus petits cubes des plus grands. Ajouter le cube rouge Dragon aux petits. Lâcher les petits (plus le Dragon) au centre de la table, d'une hauteur de 15 à 30 cms (6 à 12 pouces), afin que les cubes s'étalent uniformément sur la table, et sans avoir plus d'un ou deux cubes qui se touchent. Les plus grand cubes (ainsi que les dés) retournent dans la boîte de jeu, afin d'être "Explorés" pendant la partie.





## COMMENT JOUER

Le jeu se déroule en trois manches. Chaque Héros joue une fois par manche, comme suit :

**1. Explorer :** Piocher des cubes dans la boîte, sans les regarder, et les lâcher dans le Donjon.

Les cartes d'aide de jeu indiquent le nombre exact de cubes à piocher en fonction du nombre de joueurs.



Pouvoir de Race

Pouvoir de Classe

**2. Agir :** Vous pouvez activer soit votre pouvoir de Race, soit votre pouvoir de Classe.

Les cartes d'aide de jeu expliquent les règles de "Pichenette".

**3. Piller :** Former une salle en sélectionnant 3 cubes Piliers, et ramasser tous les cubes à l'intérieur ou touchant cet espace.

Il est interdit de former une salle qui contient un autre pilier ou qui vous ferait perdre votre dernier point de Santé.



Salle

Les monstres (Goblines, Trolls, et le Dragon) font perdre de la Santé – recouvrir le montant approprié de points de Santé avec les cubes (voir cartes d'aide de jeu).

Les Cubes Trésors vont dans votre butin.

**Poids :** A la fin de chaque manche, chaque Héros compte le nombre total de cubes Trésor de son butin (les monstres ne comptent pas) pour déterminer son Poids. Réassigner les marqueurs d'ordre de tour, dans l'ordre du plus léger, jusqu'au Poids le plus lourd. Les égalités sont départagées selon l'Initiative de départ (l'Initiative la plus basse passe en premier).

Recommencer une nouvelle manche, jusqu'à ce que 3 manches soient terminées.

## FIN DU JEU

Lorsque 3 manches sont terminées, il est temps de compter votre Trésor !

Les joueurs procèdent comme suit :

1. Révéler les cartes Quêtes.
2. Pour chaque ensemble de Clé + Coffre, lancer et faire rouler le Coffre pour en découvrir sa valeur. Ignorer les Coffres et Clés seuls.
3. En se référant aux cartes Quêtes et aux cartes d'aide de jeu afin de connaître les valeurs de chacun des cubes, compter le score final.

Le Héros avec le score final le plus élevé gagne !

En cas d'égalité, le Héros avec l'Initiative de départ la plus élevée est le vainqueur.



## MODE DE JEU : TRAVAIL D'EQUIPE HÉROÏQUE

**Intro & Mise en Place :** Après une ou deux parties, nous vous recommandons d'utiliser ce mode pour toutes vos futures parties.

Donner à chaque joueur un Meeple Héros en début de partie. Placer les marqueurs de score correspondants près de la carte de suivi de score.



**Gameplay :** Pendant le tour des autres joueurs, vous pouvez placer votre Meeple Héros n'importe où dans le Donjon, avant que le joueur actif ne forme une salle (si la salle est formée avant que votre Meeple ne soit placé, celui-ci ne participera pas à ce tour !).

Quand le joueur actif Pille une salle, chacun des Meeples à l'intérieur de cette salle ou qui la touchent sont ramassés et rendus à leurs propriétaires. Ceux-ci avancent leurs jetons de suivi de score d'une case sur la carte de suivi de score.

A la fin du tour de chaque joueur, les Meeples restants sont retirés et rendus à leurs propriétaires, et sont de nouveau disponibles pour être placés lors du tour suivant.

**Score :** Chaque point de Travail d'Equipe à une valeur de 1 pour la fin du jeu.

## FAQ

Que signifie "Hors des limites du Donjon" ? Les cubes qui ne touchent pas ou ne sont à l'intérieur d'aucune des salles qu'il est possible de former sont considérés "hors des limites du Donjon".

Est-ce-que les plus petits cubes ont une différence avec les plus grands cubes de même couleur ? Non. La différence de taille n'est là que pour aider à la mise en place du jeu. Une fois lâchés dans le Donjon, ils sont traités indifféremment, excepté par les Quêtes qui référencent spécifiquement les petits ou gros cubes.

Que se passe-t-il si utiliser un pouvoir me fait perdre mon dernier point de Santé ? On ne peut jamais perdre volontairement son dernier point de Santé.

Si un cube est "sur la ligne" des limites d'une salle, est-il considéré dans ou hors de la salle ? Si la position sur la ligne d'un cube est discutable, il est considéré dans la salle. Il faut également prendre en compte le fait que la ligne fait l'épaisseur du cube Pilier, il n'est donc pas difficile de trancher vu du ciel.

**Travail d'Equipe Héroïque** : Les joueurs peuvent-ils déplacer leurs Meeples après les avoir placés ? Non. Une fois placé dans le Donjon, un Meeple ne peut plus être déplacé volontairement, bien qu'il puisse être poussé par un cube lors d'une « Pichenette ».

## FAQ (SUITE)

**Travail d'Equipe Héroïque** : Les Meeples sont-ils considérés comme des cubes pour les pouvoirs de Races et de Classes ? **Non.** Les Meeples ne sont jamais considérés comme des cubes – ce sont des Meeples. Par exemple si un Meeple est contenu dans la zone d'action du pouvoir "Poussière de Fée", il n'est pas relâché à nouveau avec les cubes.

**Travail d'Equipe Héroïque** : Quand exactement un joueur a-t-il "formé une salle" ? Pour que tout soit parfaitement clair, une fois son choix effectué, nous recommandons au joueur actif de placer son propre Meeple dans la Salle qu'il souhaite Piller. Une fois que son Meeple touche la table, plus personne ne peut placer le sien.

## CRÉDITS

Game Design

Artwork

Game Development

Graphic Design

Character Design & Copywriting

Logo Design

Production

Scott R. Smith

Marília Nascimento

Jason Miceli & Scott R. Smith

Darrin Horbal & Marília Nascimento

Michael Schemaille

Matthew Mizak

Phase Shift Games



© 2019 Phase Shift

[www.PhaseShiftGames.com](http://www.PhaseShiftGames.com)

