IAN SEBASTIAN BACH & CÉDRICK CAUMONT

MAP masters

RÈGLES COOPERATIVES

1-5 JOUEURS

APERÇU DU JEU

Remarque : ce jeu propose 2 modes différents (Versus et Coop), ces règles sont celles du mode «Coopératif». Si vous voulez jouer de manière Compétitive prenez le livret "Versus".

Les joueurs dirigent ensemble des Groupes d'aventuriers afin d'accomplir une Mission.
Les joueurs discutent de leur stratégie avant et pendant le jeu.

Après la mise en place et la Phase de Marché, les joueurs explorent le Donjon.
Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur place une carte de sa main dans un emplacement vide du tableau et pioche une nouvelle carte.

Une fois qu'un Pion Groupe peut être connecté à un Objectif, les joueurs dessinent le chemin de ce Pion.

Quand tous les Objectifs d'une Mission sont remplis, la partie est gagnée !

BUT DU JEU

Les joueurs envoient des Groupes dans un Donjon en connectant les cartes pour créer des Chemins.
Dès qu'ils le souhaitent, les joueurs dessinent les chemins pour explorer les Couloirs et les Salles du Donjon afin de collecter des Objets en vue de remplir les Objectifs de la mission jouée.

CRÉDITS

Auteurs : Ian Sebastian Bach & Cédrick Caumont
Illustrateur : Adrien Journel
Editeur : Captain Games
Developpement : Cédrick Caumont, Gwendoline Caumont
Production : Eva Madenoglu
Responsable produit : Lumturije Krasniqi & François Romain
Traduction : Gwendoline Caumont

Ian Sebastian remercie Owen, Olivia & Robin Bach, Hannah & Patrick Vedova, Sean Brown, Chandler Norris, Branden Sapp, Ryan Shaffer, Mike Fitzgerald, Royal Connell, et Corey Thompson.

Captain Games & Cédrick remercient Jean-Michel le Gobelin, Gentian, Elfine Caumont, Daisy Caumont, Marc Caumont, Elisabeth Aubert, Nicolas Boseret, Agnès Brison, Abel Ouindi, Antoine El Khammal, Laurent & Heline d'Aries, Laurence Liénard, Ysaline Detollenaere, Tybald Romain, Christophe Arnoult, Tanya & Daryl Andrews, Lydie Tudal & Adrien Martinot, Margaux Janssen, Salman Shahid, Murielle Lemmens, Ibrahim Kouanda, Maxime Damien, Fannyfique, Batzair & Alex, Ilir Kadriaj, Nicolas Opdebeeck, Céline Doignie, Cyril Maréchal, Eric Lalberteaux, Manon Chauvin, Laura Olivier, Nicolas Doguet, Johan Pierlot, Etienne Goetynck, Sara-Davina Pierard, Sébastien, Stéphanie & Thomas Dubois, Timm Metivier, Daniel (Des Jeux Une Fois), Dan DiLorenzo, Gaëtan Beaujannot, Andrew Grant, Sandra Steffensen, Navia Sai Monga, Debbie Ridpath Ohi & Jeff Ridpath, Markus, Annika & Mattis Lützner, Annika & Sam Domke, Patrick Scholz, Darius Dreßler, Carine Baelen & Nicolas Maréchal, Tanguy Gréban, Bobby West, Maxildan, Rofellos, Scott Alden, Stefan «Cyborg» Brunelle, Baptiste Brault, Des Jeux en Cravate, Le mot de jeux, Tom joue, Ludi Nat, Vincent (Undécent), Spot het Spel, Hunivers_boardgame, Rachel Nimegeers, Marie.grd.jeux, Dans La Boîte, Damerachou, Aeos James, Ken Tidwell, Dale Yu, Julien Sharp, Céline & Yoann Levet, Cédric Gimzia, Ashley Pinney, Andrew Fornoff, Steffen Trzensky, Karin Schleicher, Sebastian Rapp, Didier Van Den Broek, Nolan Waterplas, Arnaud Charpentier, Simon "Le Passe Temps" Murat, Corey Thompson, Mary "Sticky Feet" D. Prasad, Heli Barthen, Eric Hanuise, Flavien Loisier, Thomas Provoost, Docteur Mops, Jean-Baptiste Ramassamy, Stephen Conway, Fabien Gridel, Sandra Lebrun, Cédric Baelen, Catherine Zylmans, Vianney (Entre Joueurs), Kay Wakeman & Philippe Heuschen, Alexandre Schlecht, Marianna Moreno, Philippe Mouret, Cedric Littardi, Candice Harris, Matt Fonda, Zee Garcia, Camilla Cleghorn, Floyd Sherrod, Jaysen Headley & Carl K. Li, Marc-André Bujold, François Décamp, Hervé Marly, Camille Mathieu, Carnet des Geekeries, Meyklar, Cédric (Golden Meeple), Martin & Aline Vidberg, Penelope Gaming, Jason Levine (The Dice Tower), Les Licornes (Gwen Lebas, Sophie Douchy, Servanne Dehennault), Nicolas Benoist, Simon Diagre (Fox & Cie), Ludicieux, Jackson Roberts, Connie & Dan Schmitt, Yannick Mescam, Philine Wollast, John Lloyd, Njoy games (Anthony & Gioia), Cyrile & Maud Daujean, Antoine & Esteban Bauza, Albertine Ralenti, Yannick Tchobello, Franck Lefebvre, Ainsi que les nombreux joueurs de : la Gathering of Friends, des BGGcons, des Dice Tower East et West, Bruno Faidutti et les participants d'Étourvy, et tous les autres, croisés en festivals et autres rassemblements ludiques et que nous risquons d'oublier. Et enfin Pirat pour son flair !

I MATÉRIEL

Ci-dessous, les éléments utilisés pour ce mode de jeu (Coop) sont en **bleu** et les éléments non-utilisés sont en **Jaune**.

1. Plateaux de Score effaçables (x5)
2. Marqueurs effaçables (x5)
3. Éponges (x5)
4. Cartes Résumé des Icônes (x2/langue)
5. Rappel Début de Mission / Fin de Tour (x2)
6. Cartes de Départ (9 cartes x 5 paquets) (x45)
7. Cartes Donjon (x72)
8. Cartes Boss/Coop Objectif (x29)
9. Cartes Objectif (x27) - (sauf Mission 10)
10. Cartes Livre de Sorts (x17)
11. Jetons Artéfact (x13)
12. Jeton de Joueur Actif (x1)
13. Carte du Marché des Fées (x1)
14. Jeton des Fées Épée (x5)
15. Jeton des Fées Parchemin (x5)
16. Jeton des Fées Clé (x5)
17. Jeton des Fées Corde (x5)
18. Pions Groupe (x8)
19. Jetons de Pièce de 1 (x33)
20. Jetons de Pièce de 3 (x14)

Stickers pour les Pions Groupe

Ce Livret de Règles (x1)

Note : Vous pouvez personnaliser les figurines avec les autocollants, ce qui peut être intéressant pour les joueurs daltoniens.

II MISE EN PLACE

1. Choisissez une des 14 Missions à jouer dans le livret "Missions Coop".

Les joueurs peuvent jouer les 14 missions dans l'ordre de leur choix. Nous vous recommandons cependant de les jouer dans l'ordre vu que leur difficulté est progressive.

Note : Pour les prochains exemples, nous utiliserons la Mission 1: "Jean-Mi est de retour".

Triez les Cartes Donjon par coût et les Cartes de Départ par couleur.

2. Suivez la mise en place et le graphique de la mission pour créer le Tableau.

Ⓐ Assemblez et mélangez le nombre de Cartes de Départ ▶ indiqué par la Mission (ici 21 cartes), ensuite placez les cartes face visible comme montré dans la mise en place de la Mission. Quand vous placez ces cartes, **choisissez leur orientation au hasard**. Ces cartes peuvent venir de paquets de différentes couleurs.
Toutes les Cartes de Départ sont identifiées grâce à l'icône ▶, chaque paquet (couleur) de 9 cartes est identique aux autres paquets.

Ⓑ Placez les **Cartes Donjon** et les **Cartes Boss/Coop** comme indiqué dans la mise en place de la mission. Utilisez leur numéro de référence *(D29 et B02 dans l'exemple p.5)* pour les identifier puis positionnez-les selon le diagramme. Orientez les cartes face visible et à l'endroit, sauf indication contraire spécifiée dans la mission.

Ⓒ Si nécessaire, placez les **Jetons Artéfact** et / ou les **Pions Groupe** sur le Tableau.

(Ici, placez uniquement l'Artéfact "Bottes volantes" sur la carte D29).

Important :

• Les joueurs doivent prendre le temps de discuter d'une stratégie globale. Quel Pion Groupe va remplir quel Objectif ? Quel Pion Groupe va emprunter quel chemin ?

• Les Pions Groupe peuvent être réassignés à un autre Objectif en cours de jeu.

• Pour gagner, les joueurs doivent communiquer durant la partie, discuter de leur plan et d'une stratégie globale.

• Avant de jouer, les joueurs choisissent le Point de Départ de chaque Pion Groupe, ainsi que les Jetons des Fées et les Cartes Livres de Sorts à acheter. Une fois que la partie commence, ces décisions ne peuvent pas changer.

Exemple avec la mission *"Jean-Mi est de retour"* avec 3 joueurs.

3. En suivant le paragraphe "Groupes", placez vos Pions Groupe.

Ⓓ Placez-les devant un Couloir d'une carte ou devant un emplacement de carte vide qui sera complété durant le jeu. Si vous faites cela et que vous avez le choix, indiquez clairement devant quel Couloir vous voulez mettre votre Pion Groupe quand vous les placez.

Important :
En plaçant les Pions Groupe, évitez si possible les Impasses, les Monstres, les Cadenas ou les Pièges de Lave.

4. Assemblez la Pioche des Joueurs, en suivant la Composition indiquée dans la Mission choisie. Assemblez les Cartes de Départ ainsi que les Cartes Donjon du coût approprié puis mélangez ces cartes et placez cette pioche à disposition des joueurs.

Exemple : Ici, la Mission nécessite 18 Cartes de Départ, 4 Cartes de 3$, 5 Cartes de 4$, 5 Cartes de 5$ et 4 Cartes de 6$.

x18 x4 x5 x5 x4

5. Si la Mission vous permet de dépenser des Pièces, créez le Marché et achetez des Jetons des Fées et/ou des Cartes Livre de Sorts.

Créez le Marché (mode Coopératif)

Les Jetons des Fées et les Livres de Sorts peuvent seulement être achetés avant de jouer des cartes dans le Donjon.
Quand vous créez la Pioche des Cartes Livre de Sorts pour le Marché, gardez uniquement les cartes avec l'icône Coop Ⓒ.

Ⓔ Divisez les Jetons des Fées par type. Placez-les ensuite en-dessous de la Carte du Marché des Fées. Les Jetons des Fées ont un coût de 1.

Jetons des Fées (coût : 1 Pièce)

Un **Jeton des Fées** peut être utilisé lors d'un chemin ou bien pour aider à remplir un objectif d'une Mission.

Note : Avec le Niveau de Difficulté Normal (voir p. 8), un objet utilisé durant un chemin (voir p.14) est barré et ne compte pas pour les Objectifs d'une Mission.

Ⓕ Mélangez les Cartes Livre de Sorts avec l'icône Coop Ⓒ et placez-les face cachée à droite du Marché des Fées. Dévoilez les 2 cartes du dessus et placez-les face visible à côté de la pile.

Cartes Livre de Sorts (coût : 2 Pièces)

Une Carte **Livre de Sorts** attribuée à un Pion Groupe ne peut être activée que sur le chemin de ce Pion Groupe.

Une fois utilisée, la Carte Livre de Sorts est retournée face cachée. Toutes les Cartes Livre de Sorts sont expliquées p.24.

Note : Les joueurs peuvent acheter une des 2 cartes face visible ou payer la même somme pour prendre au hasard la carte du dessus de la Pioche des Cartes Livre de Sorts.

Ⓖ Chaque Carte Livre de Sorts ou chaque Jeton des Fées acheté doit être attribué à un Pion Groupe. Une fois qu'un Jeton des Fées ou qu'une Carte Livre de Sorts est acheté, placez-le à côté du Point de Départ du Pion Groupe auquel il a été attribué. Si besoin, ajoutez une nouvelle Carte Livre de Sorts au Marché.

Exemple (p.5) : Ici, la Mise en Place vous demande de dépenser 5 Pièces au Marché. Pour cet exemple, on achète 1 Carte Livre de Sorts,1 Jeton des Fées Clé et 2 Jetons des Fées Corde.

Toutes les Pièces restantes sont remises à la Banque après la Mise en place.

Important :

- Pas plus d'un Jeton des Fées de chaque type (Épée, Corde, Clé et Parchemin) et pas plus de 2 Cartes Livre de Sorts ne peuvent être attribués à un Pion Groupe.

- Durant la Phase d'Exploration, les Pions Groupe ne peuvent pas se donner ou s'échanger des Jetons des Fées ou des Cartes Livre de Sorts.

6. Distribuez 3 cartes de la Pioche des Joueurs à chacun, (si vous jouez en solo, prenez 4 cartes).

Nous vous recommandons de jouer avec vos cartes en main. Vous pouvez partager des informations quant à vos cartes, mais vous ne pouvez pas les montrer aux autres joueurs. Pour une manière de jouer plus facile, les joueurs peuvent jouer avec leur main visible et donc connue de tous.

7. Lisez les Règles de la Mission et les Conditions de Victoire aux autres joueurs.

8. Choisissez le niveau de difficulté de votre partie (niveau Normal recommandé)

NOVICE

• Chaque **Optimisateur** rencontré permet à ce Groupe de prendre un Jeton des Fées disponible au Marché, même lors de la Phase d'Exploration.

• Toute **icône rencontrée**, même utilisée, compte pour les Objectifs d'une mission.

FACILE

• **Les Optimisateurs n'ont pas d'effet.**
• Toute **icône rencontrée**, même utilisée, compte pour les Objectifs d'une mission.

NORMAL (RECOMMANDÉ)

• **Les Optimisateurs n'ont pas d'effet.**
• **Toute icône** rencontrée et **utilisée** lors d'un Chemin, **NE COMPTE PAS** pour les Objectifs d'une mission.

DIFFICILE

• **Les Optimisateurs n'ont pas d'effet.**
• **Toute icône** rencontrée et **utilisée** lors d'un Chemin, **NE COMPTE PAS** pour les Objectifs d'une mission.
• Chaque Chemin doit rapporter **EXACTEMENT** le nombre d'icônes requis, pas plus ! Les Jetons des Fées non utilisés doivent être comptabilisés.

Note : Pour votre première partie, nous vous recommandons de jouer avec le niveau de difficulté Normal.

9. Choisissez qui jouera en premier et donnez-lui le Jeton de Joueur Actif. Ensuite, le jeu se jouera dans le sens des aiguilles d'une montre et le Jeton de Joueur Actif se déplacera également dans ce sens.

La Carte "Coop : Début de Mission" aide les joueurs à se rappeler des étapes à suivre pour commencer une Mission:

1. Placez les cartes dans le Tableau comme montré dans le diagramme de la Mise en Place de la Mission.

2. Placez les Jetons Artéfacts comme montré dans la Mise en Place de la Mission.

3. Après discussion **placez les Pions Groupe.**

4. Après discussion achetez des **Jetons des Fées et/ou des Cartes Livre de Sorts**. Choisissez quel Groupe recevra chaque élément acheté.

5. Assemblez **la Pioche des Joueurs** comme montré dans la Mise en Place de la Mission, mélangez-la et **distribuez 3 Cartes à chaque Joueur** (4 si vous jouez en solo).

6. Après avoir regardé vos cartes, **choisissez le Premier joueur**.

III PHASE D'EXPLORATION

Les sections marquées avec un ↻ sont identiques à celles du mode Versus. Si vous avez déjà lu les règles du mode Versus, vous n'avez pas besoin de relire ces sections.

TOUR D'UN JOUEUR

1. **Jouer une Carte** - Après discussion, le joueur actif choisit une de ses cartes et la place à l'emplacement de son choix et l'oriente comme il le souhaite.

2. **Dessiner un Chemin (Optionnel)** - Si un chemin peut être tracé d'un Pion Groupe jusqu'à un Palier ou un Objectif, le chemin peut être dessiné.

3. **Vérifier les conditions de défaite / victoire** (voir p. 21) - Si les joueurs ont rempli tous les Objectifs des Conditions de Victoire, alors la Mission est gagnée ! Si les joueurs atteignent un état perdant, la Mission est perdue.

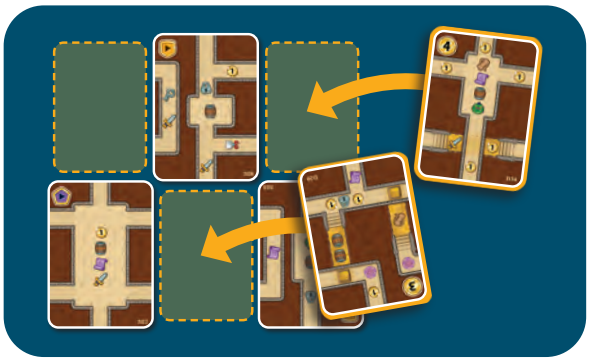
4. **Piocher une Carte** - Le joueur pioche une carte de la Pioche des Joueurs (si elle n'est pas épuisée).

5. **Changer de Joueur Actif** - Le Jeton de Joueur Actif est donné au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

JOUER UNE CARTE

Les joueurs vont s'occuper de Groupes d'aventuriers. Ces Groupes ne sont pas attribués à un joueur mais ils sont contrôlés par tous les joueurs.

A son tour, chaque joueur place une Carte verticalement **(avec l'orientation de son choix)** dans un emplacement vide du Tableau de la Mission afin de connecter les Couloirs et de compléter le Donjon. **Les cartes ne peuvent pas être jouées en quinconce, en dehors du Tableau, ou recouvrir des cartes déjà jouées.**



Les joueurs doivent discuter de l'endroit où jouer leur carte, mais c'est le joueur qui place sa carte qui a le dernier mot.

Important :
Jouer une Carte est gratuit. Le coût d'une Carte est uniquement utilisé dans le mode Versus à l'achat d'une Carte.

DE QUOI EST CONSTITUÉ UN DONJON ?

COULOIRS ET SALLES (VOIR P. 17)

Les Salles Ⓐ sont différentes des couloirs Ⓑ, elles sont plus larges et ont un sol en pierres, alors que les Couloirs ont un sol en sable.

NIVEAUX (VOIR P. 18)

Il y a deux Niveaux dans le Donjon : le Niveau Supérieur Ⓒ et le Niveau Inférieur Ⓓ.
Le Niveau Inférieur est reconnaissable grâce à sa lueur jaune et à l'absence de murs.

GROUPES, PALIERS, CARTES BOSS ET OBJECTIFS.

Qu'est-ce qu'un Groupe ?

Un Groupe est une équipe d'explorateurs représentée par un Pion Groupe .

Chaque groupe trace un chemin à travers le Donjon depuis un point de départ jusqu'à un Objectif indiqué sur une Carte Palier ou une Carte Boss.

Un Pion Groupe commence généralement sur le bord du plateau, selon la mise en place de la Mission. Une fois qu'un Objectif est accompli (en traçant le Chemin), le Pion Groupe est déplacé sur la Carte Palier ou la Carte Boss correspondante.

Un Pion Groupe placé sur une Carte Palier utilise cette Carte Palier comme nouveau point de départ.

Qu'est-ce qu'un Objectif ?

Un Objectif est quelque chose qu'un Groupe essaie de récolter ou d'accomplir lors de son chemin.

La plupart des Objectifs exigent la collecte et la livraison de 1 ou plusieurs Objets ou Artéfacts.

Les Objectifs se trouvent normalement sur une Carte Palier ou Boss.

Le Groupe doit livrer l'Objectif à l'un des couloir(s) spécifique(s) sur la carte Palier ou la carte Boss.

Important :

Un Groupe ne peut remplir qu'un seul Objectif d'une Carte Palier ou d'une Carte Boss. Si un Groupe peut remplir plus d'un Objectif, les joueurs choisissent quel Objectif est rempli.

Qu'est-ce qu'une Carte Palier ?

Une carte Palier est une carte qui sert d'intermédiaire avant de pouvoir remplir un Objectif d'une carte Boss. Communément, les Groupes doivent aller y chercher ou y amener des Artéfacts, des Personnages ou y compléter une tâche spécifique.

Si un chemin atteint une carte Palier qui contient un Artéfact, cet Artéfact est placé sur la carte Palier dans le couloir par lequel le premier Groupe est entré.
Ce Groupe transporte maintenant cet Artéfact.

Si un Groupe atteint une carte face cachée, les joueurs la dévoilent et décident ensemble comment l'orienter.

Certaines Missions n'ont pas de carte Palier.

Qu'est-ce qu'une Carte de Boss ?

Une carte Boss est une carte avec différents Objectifs qui doivent être accomplis pour finir une mission.

Une carte Boss a normalement plusieurs Objectifs qui impliquent de collecter et livrer une certaine quantité d'Objets, de Personnes, d'Actions ou d'Artéfacts.

Certaines Missions ont plus d'une carte Boss en jeu.

Tous les Objectifs sur les cartes Boss doivent être remplis afin de pouvoir gagner la Mission.

Certaines Missions n'ont pas de carte Boss, dans ces cas ce sont les Règles et les Conditions de Victoire spécifiques de la Mission qui s'appliquent.

Important :

Certaines cartes Boss ont des Objectifs qui peuvent être accomplis en arrivant sur la carte Boss par n'importe quelle entrée. D'autres cartes Boss exigent la livraison d'Objectifs à une / des entrée(s) spécifique(s).

Exemple : dans la Mission 1 "Jean-Mi est de retour", chaque Groupe doit amener, à la carte B02, un seul type d'Objet : les Bottes Volantes, ou 5 Pièces, ou 5 Parchemins, ou 2 Clés.

COMMENT DESSINER UN CHEMIN ?

Plusieurs Chemins peuvent exister simultanément dans le donjon, mais chaque Groupe suit son propre Chemin.

Si un chemin valide peut être dessiné d'un Point de Départ d'un Pion Groupe jusqu'à un Palier ou une Carte Boss, alors les joueurs peuvent choisir de le tracer immédiatement ou d'attendre et de le faire n'importe quand plus tard.

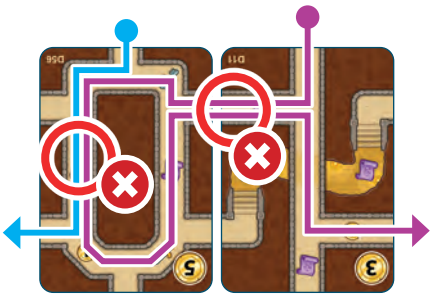
Si plusieurs Objectifs peuvent être remplis par un Groupe lorsqu'il atteint une Carte Palier ou une Carte Boss/Coop, vous devez choisir quel Objectif est rempli.

Quand on regarde la carte B02 sur la page 11, un Pion Groupe qui a collecté 5 Pièces et 2 Clés doit choisir lequel des deux Objectifs il complète, il ne peut pas choisir les 2.

Un Pion Groupe ne peut être localisé que sur un Point de Départ, sur une Carte Palier ou sur une carte Objectif Boss. Il ne peut pas s'arrêter au milieu de son Chemin.

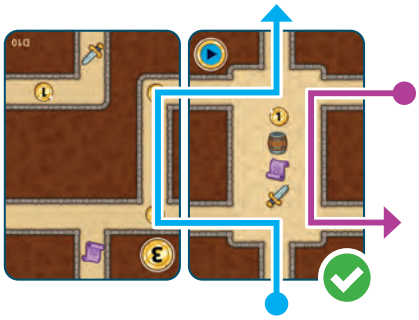
Note : Cependant, dessiner une partie de chemin peut aider les joueurs à suivre le potentiel chemin d'un Pion Groupe.

Un chemin doit suivre ces règles :

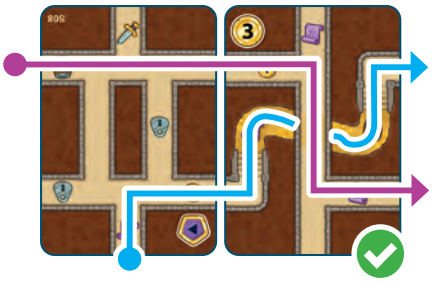


Il ne peut y avoir qu'un seul Chemin dans un Couloir.

Un Chemin ne peut pas se croiser lui-même ou celui d'un autre Groupe.



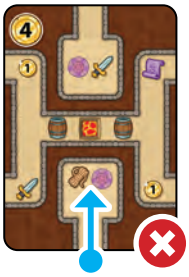
Un ou plusieurs Chemin(s) peuvent entrer ou sortir d'une Salle plus d'une fois, mais par des Couloirs différents.



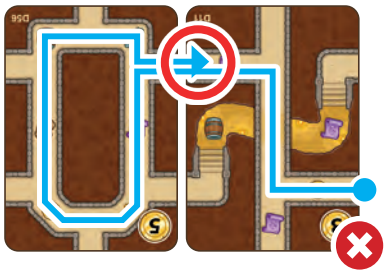
Un Chemin peut passer au-dessus / au-dessous de lui-même ou d'un autre chemin, mais à des niveaux différents.

UNE IMPASSE SIGNIFIE LA FIN D'UN CHEMIN. IL Y A 5 IMPASSES POSSIBLES :

Rencontrer un Obstacle (Voir "Obstacles" p.14) sans un moyen de le surmonter.



Arriver dans une Impasse sans aucun moyen d'en sortir (ici, aucun Parchemin pour se téléporter).



Emprunter un Couloir plus d'une fois.

Atteindre une extrémité du Tableau (excepté si la Mission vous demande de le faire)

Croiser son propre Chemin ou celui d'un autre Groupe.

<u>Important :</u> Si un Pion Groupe ne peut pas continuer son exploration et doit s'arrêter à cause d'une Impasse, la Mission est perdue.

Note : Un Chemin ne peut pas être interrompu, excepté en utilisant de la Téléportation (sauf si les Règles de la Mission l'autorisent).

DÉCOUVERTES - QUE RENCONTRE-T-ON DANS UN DONJON ?

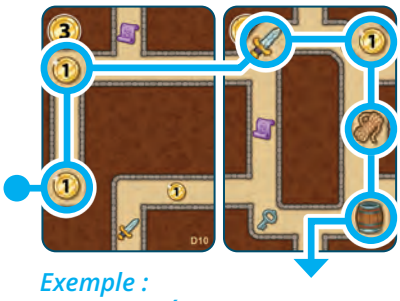
Au cours de leur chemin, les Groupes vont faire différents types de Découvertes. Les Découvertes peuvent être de 4 types : **Objet**, **Obstacle**, **Téléporteur** ou **Optimisateur**.

OBJETS

Les Objets sont : les **Pièces**, **Tonneaux**, **Épées**, **Cordes**, **Clés** et **Parchemins**.

Quand un chemin rencontre un Objet, celui-ci est collecté. On représente la collecte d'un Objet en l'entourant sur la carte.

Un Objet collecté peut être utilisé pour surmonter un Obstacle futur, activer un effet et / ou pour remplir les besoins d'un Palier ou d'un Boss.



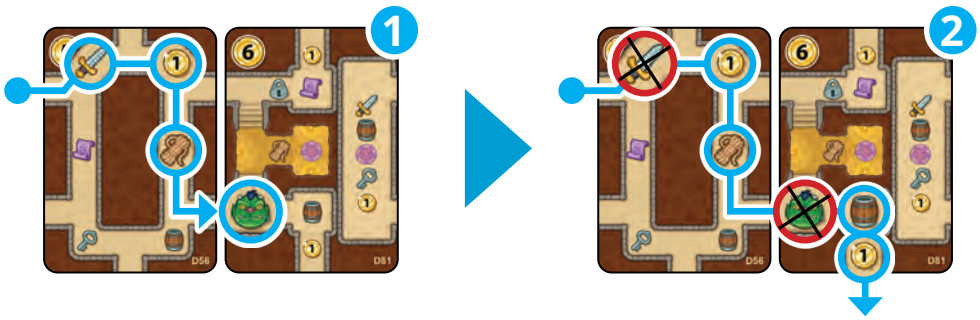
Exemple :
3 Pièces, 1 Épée, 1 Corde et 1 Tonneau sont collectés.

OBSTACLES

Les Obstacles sont : les **Monstres**, les **Pièges** (Trappe / Lave) et les **Cadenas**.

Quand un chemin atteint un Obstacle, celui-ci doit être entouré. Les Obstacles empêchent le Groupe de continuer son chemin mais...
Le Groupe peut alors utiliser un Objet collecté sur son chemin, un Jeton des Fées correspondant ou une Carte Livre de Sorts appropriée pour surmonter l'Obstacle :
- Une **Épée** pour vaincre un **Monstre**
- Une **Corde** pour passer un **Piège**
- Une **Clé** pour ouvrir un **Cadenas**

C'est seulement une fois qu'un Obstacle est surmonté qu'il peut être barré.



Exemple : Le Monstre est vaincu avec une Épée collectée plus tôt sur le chemin. Les deux icônes : le Monstre et l'Épée, sont barrées.

- Quand un Objet est utilisé, il est barré.
- Quand un Jeton des Fées est utilisé, il est retourné face cachée.
- Quand une Carte Livre de Sorts est utilisée, elle est retournée face cachée.

Une **Trappe** rencontrée au Niveau Supérieur n'empêche pas un Groupe de continuer son Chemin. C'est un **sens unique** vers le Niveau Inférieur. Un groupe **peut choisir** d'utiliser une Corde pour éviter de tomber dans une Trappe et ainsi ne pas descendre au Niveau Inférieur.

Une Trappe rencontrée au Niveau Inférieur ne peut pas être utilisée pour remonter.

TÉLÉPORTEURS

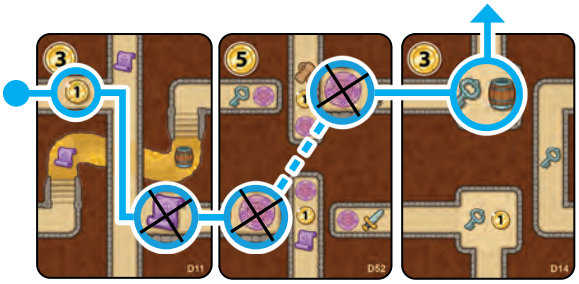
Les Téléporteurs sont des **Cercles Magiques**.

Quand un Chemin atteint un Cercle Magique, il doit être entouré, même s'il n'est pas utilisé.

Les Groupes peuvent utiliser un Parchemin collecté sur leur Chemin, un Jeton des Fées correspondant ou une Carte Livre de Sorts appropriée pour activer un Cercle Magique et se téléporter vers un autre Cercle Magique.

La téléportation permet aux Groupes d'arrêter leur Chemin et de le recommencer à partir d'un autre Cercle Magique qui n'a pas été utilisé (barré).

Les Cercles Magiques utilisés pour la téléportation peuvent être sur la même carte ou sur des cartes différentes, et même à des Niveaux (étages) différents.



Exemple :
Le Parchemin est utilisé pour activer le Cercle Magique et se téléporter sur un autre. Les deux Cercles ainsi que le Parchemin sont barrés, et le Chemin continue depuis le second Cercle Magique.

OPTIMISATEURS

Les Optimisateurs ne sont pas utilisés dans le Mode Coop, excepté si vous jouez avec le niveau de difficulté "Novice" (Cf. p. 8).

Dans le niveau de Difficulté "Novice", chaque Groupe qui rencontre un Optimisateur peut choisir un Jeton des Fées gratuitement. Ce Jeton des Fées est ensuite attribué au Groupe qui a rencontré l'Optimisateur.

Important : Un Groupe ne peut pas avoir plus de 1 Jeton des Fées de chaque type (Corde, Épée, Parchemin ou Clé), cependant un Jeton des Fées utilisé précédemment ne compte pas pour cette limite.

Dans tous les autres niveaux de difficulté, les Optimisateurs n'ont pas d'effet (excepté si une Mission le mentionne autrement).

Important :
Un Groupe ne peut utiliser que les Objets récupérés sur son Chemin ou les Jetons des Fées / Cartes Livre de Sorts qu'il possède déjà.

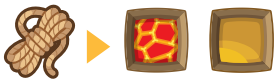
UTILISATION DES OBJETS

Les **Pièces** peuvent être requises pour des Paliers ou des Objectifs. Elles peuvent aussi parfois faire augmenter votre Score en fonction de la Mission.

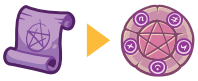
Un **Tonneau** peut être demandé pour des Objectifs de Cartes Paliers ou de Cartes Boss/Coop.

Une **Épée** bat un **Monstre**.

Une **Clé** ouvre un **Cadenas**.



Une **Corde** peut être utilisée pour traverser un **Piège de Lave** ou une **Trappe**.
Note : une Corde ne peut pas être utilisée pour remonter d'une Trappe au Niveau Supérieur.

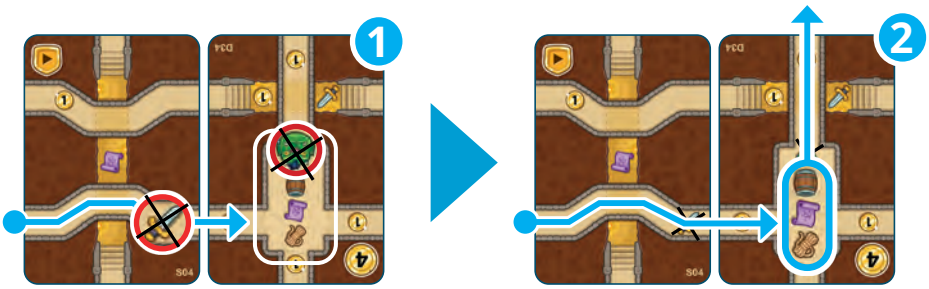


Un **Parchemin** peut activer un **Cercle Magique** pour se téléporter vers un autre **Cercle Magique** non barré.

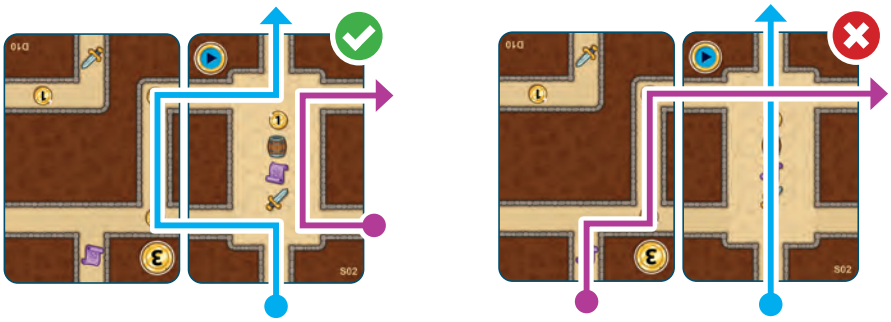
SALLES

Les Salles Ⓐ sont différentes des Couloirs Ⓑ.
Les Salles sont plus larges et ont un sol de pierres alors que les Couloirs ont un sol en sable.

En entrant dans une Salle, un Groupe doit vaincre tous les Monstres à l'intérieur de celle-ci. Aucune des Découvertes dans la Salle n'est collectée ou utilisable tant que tous les Monstres ne sont pas vaincus. Un chemin ne peut pas continuer tant que tous les Monstres d'une Salle n'ont pas été vaincus.



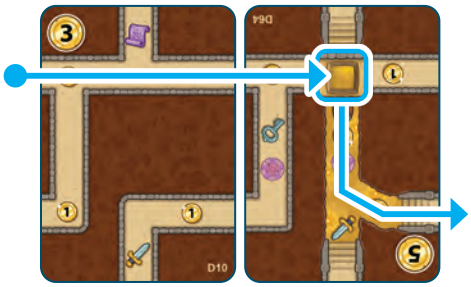
Un ou des Chemins peuvent rentrer plusieurs fois dans une Salle tant que ce(s) Chemin(s) ne se croise(nt) pas et que des Couloirs différents d'entrée et de sortie sont utilisés. **Les Objets d'une Salle ne sont collectés qu'une seule fois par le premier Groupe qui y entre**, peu importe combien de fois un (des) Chemin(s) entre(nt) dans la Salle.



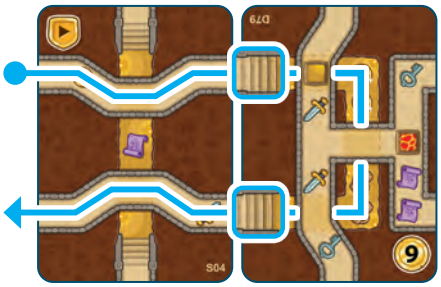
Une Trappe située dans une Salle est optionnelle : votre chemin peut la contourner. Vous tombez au Niveau Inférieur uniquement si vous choisissez de marcher directement sur la Trappe.

NIVEAUX

Il y a deux Niveaux dans le Donjon: le Niveau Supérieur Ⓒ et le Niveau Inférieur Ⓓ.
Le Niveau Inférieur est reconnaissable grâce à sa lueur jaune et à l'absence de murs.



Rencontrer une Trappe au Niveau Supérieur sans utiliser une Corde vous amène au Niveau Inférieur où votre Chemin continue.



Utiliser des Escaliers vous amène soit au Niveau inférieur, soit vous fait remonter au Niveau Supérieur.

Un Groupe peut changer de Niveau en utilisant la téléportation (Cercle Magique et / ou Carte Livre de Sorts).

Sur deux Niveaux différents, les chemins ne se croisent pas.

ARTÉFACTS

Les Artéfacts sont des Objets uniques qui interviennent en fonction de la mission choisie. Ils sont représentés par des Jetons spécifiques.

Quand un chemin parvient à une carte avec un Jeton Artéfact, ce Jeton est assigné au Pion Groupe qui a réalisé ce chemin. Une fois attribué, le Jeton Artéfact ne peut plus être attribué à un autre Groupe, même si un second chemin parvient à la même carte.

Une Carte Palier ou Boss peut nécessiter qu'un ou plusieurs Artéfacts y soient apportés.

Les Artéfacts doivent toujours être amenés par le couloir approprié de la Carte Palier ou de la Carte Boss.

Exemple avec la Mission "Jean-Mi est de retour" avec 3 joueurs. **1/2**

Gwen, **Eva** et **François** ont créé le Tableau de Cartes et positionné les Pions Groupe en se basant sur la Mise en place de la Mission. Ils décident ensuite du rôle de chaque Pion Groupe : Le Groupe Vert s'occupera d'amener les "Bottes Volantes", le Groupe Jaune amènera les Parchemins, le Groupe Bleu les Clés et le Groupe Rouge les Pièces.

Note : Les joueurs peuvent changer leur plan durant la Mission s'il convient mieux qu'un Groupe s'occupe d'un autre Objectif que celui qui lui était assigné à la base.

① **Eva** place sa première carte pour aider le Groupe Bleu à apporter les Clés à la Carte Boss Objectif.

Ensuite, elle pioche une nouvelle carte de la Pioche des Joueurs.

② **François** place une carte pour aider le Groupe Vert à apporter l'Artéfact de la carte D29 à la carte Boss Objectif.

Il pioche une nouvelle carte de la Pioche des Joueurs.

③ **Gwen** a une carte qui permettrait au Groupe Vert d'atteindre l'Artéfact et la place donc dans le Tableau.

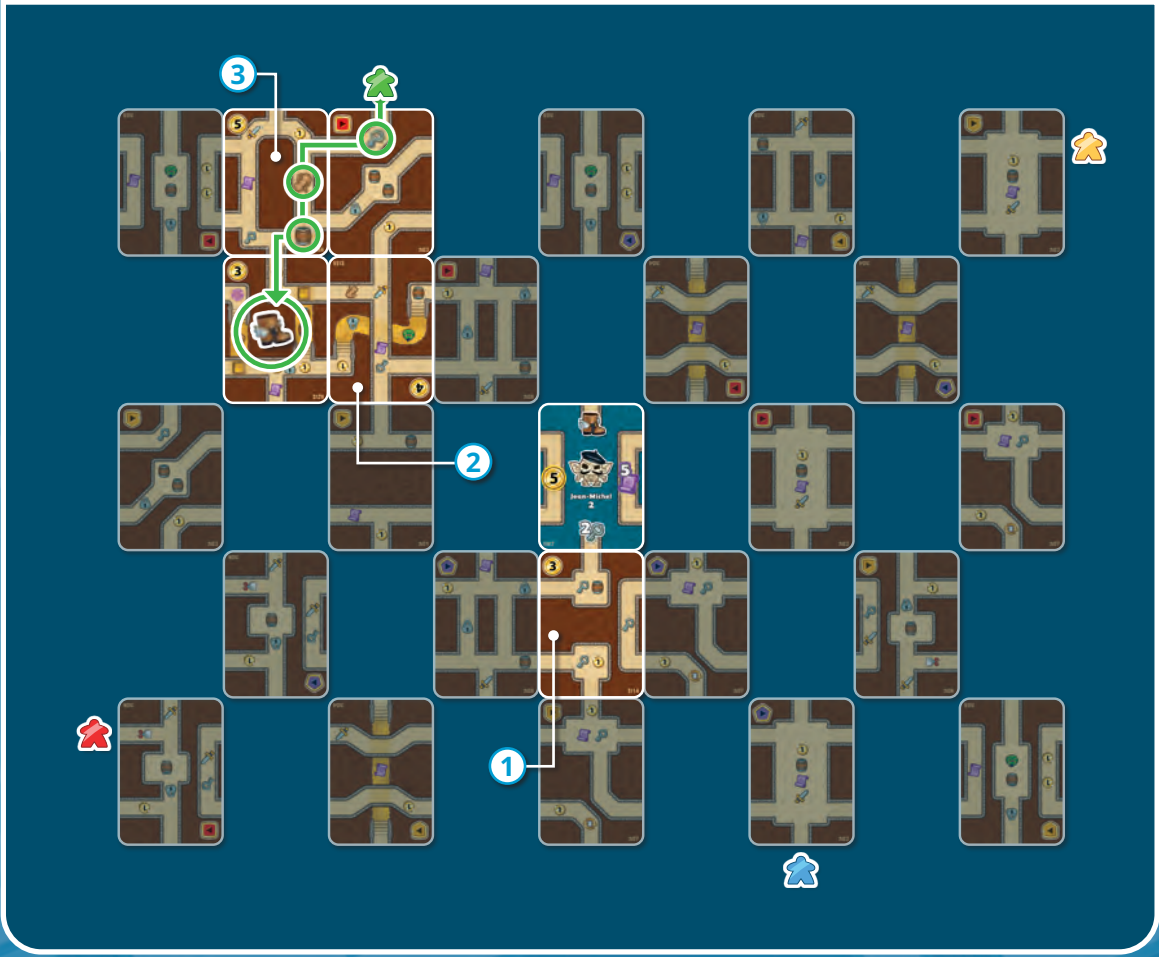
Vu qu'il est maintenant possible de tracer le Chemin du Groupe Vert jusqu'à la Carte Palier, elle dessine le Chemin sur les cartes à partir de la Position de Départ du Groupe Vert jusqu'à la Carte Palier.

Ensuite, elle place le Pion Groupe Vert sur la carte D29 là où le chemin entre sur la carte. Le Jeton Artéfact est maintenant lié au Groupe Vert.

En route, le Groupe Vert a collecté une Clé, une Corde et un Tonneau. Gwen a complété le Premier Palier de la Mission : "Les Bottes Volantes".

Elle tire une nouvelle carte de la Pioche des Joueurs.

Le Groupe Vert continuera donc son Chemin de la carte D29 à la Carte Objectif Boss (à l'entrée du haut).



IV VICTOIRE ET DÉFAITE

VICTOIRE

Si les joueurs remplissent tous les Objectifs listés dans les Conditions de Victoire de la Mission, celle-ci est gagnée.

Les joueurs calculent leur score final en suivant les instructions de la mission et peuvent le noter dans le Tableau des Scores (fin du Livret Missions), ainsi que le Niveau de Difficulté et le nom des Joueurs ayant participé à la Mission.

Quand ils calculent leur score, les valeurs sont arrondies à l'inférieur si besoin.

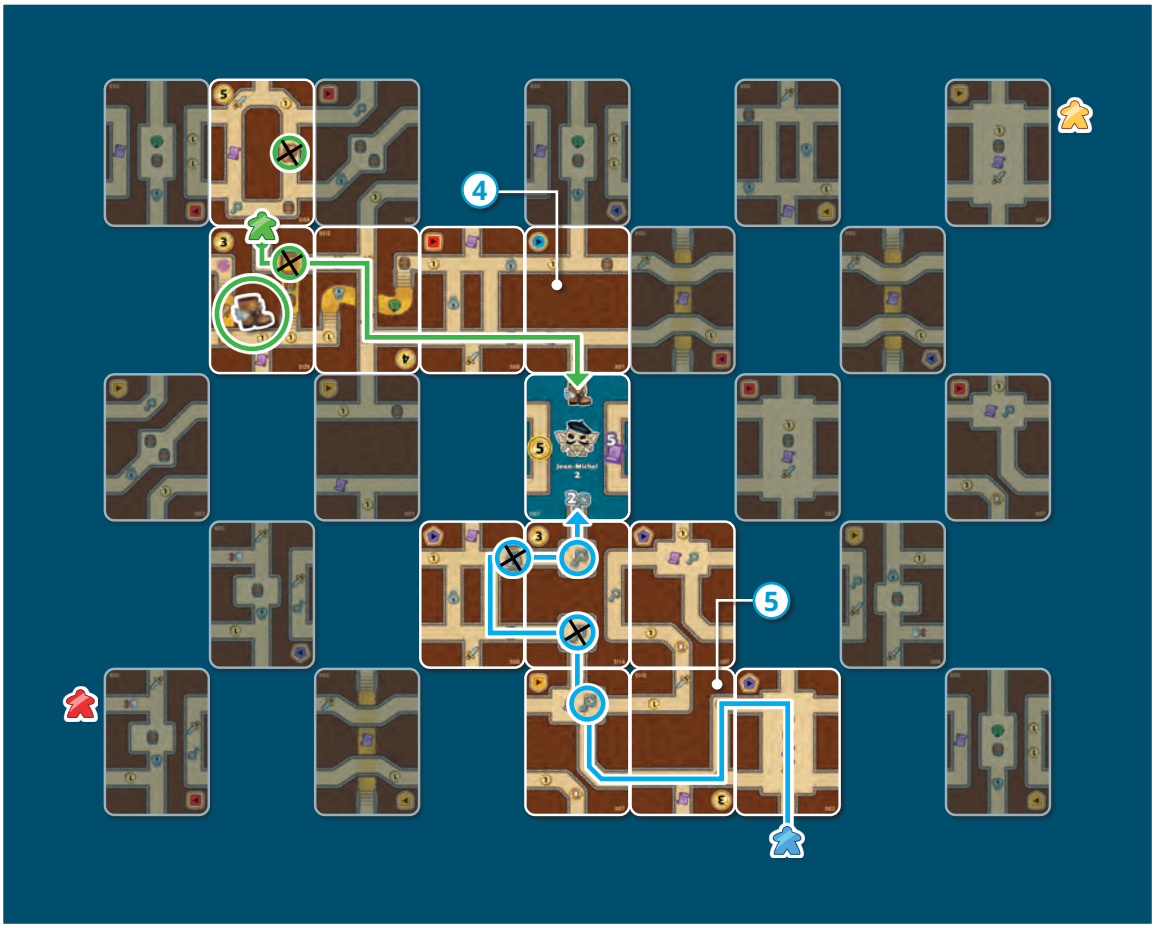
DÉFAITE

Les joueurs perdent si :

- Un Groupe atteint une Impasse sans une solution pour en sortir.
- Un joueur n'a pas la possibilité de jouer une Carte (car il n'y a plus d'espace disponible dans le Donjon ou bien le joueur n'a plus de carte en main).
- Un Groupe ne peut pas remplir un des Objectifs quand il atteint la Carte Pallier ou Boss/Coop.
- Certaines Mission ont des Conditions de Défaite spécifiques.

Conseil : N'oubliez pas d'utiliser la Téléportation, car la plupart des Missions ne peuvent pas être gagnées sans se téléporter.

Note : Dans cet exemple, on entoure uniquement les Objets utilisés pour plus de lisibilité. Mais normalement, un Groupe collecte tous les Objets sur son Chemin.

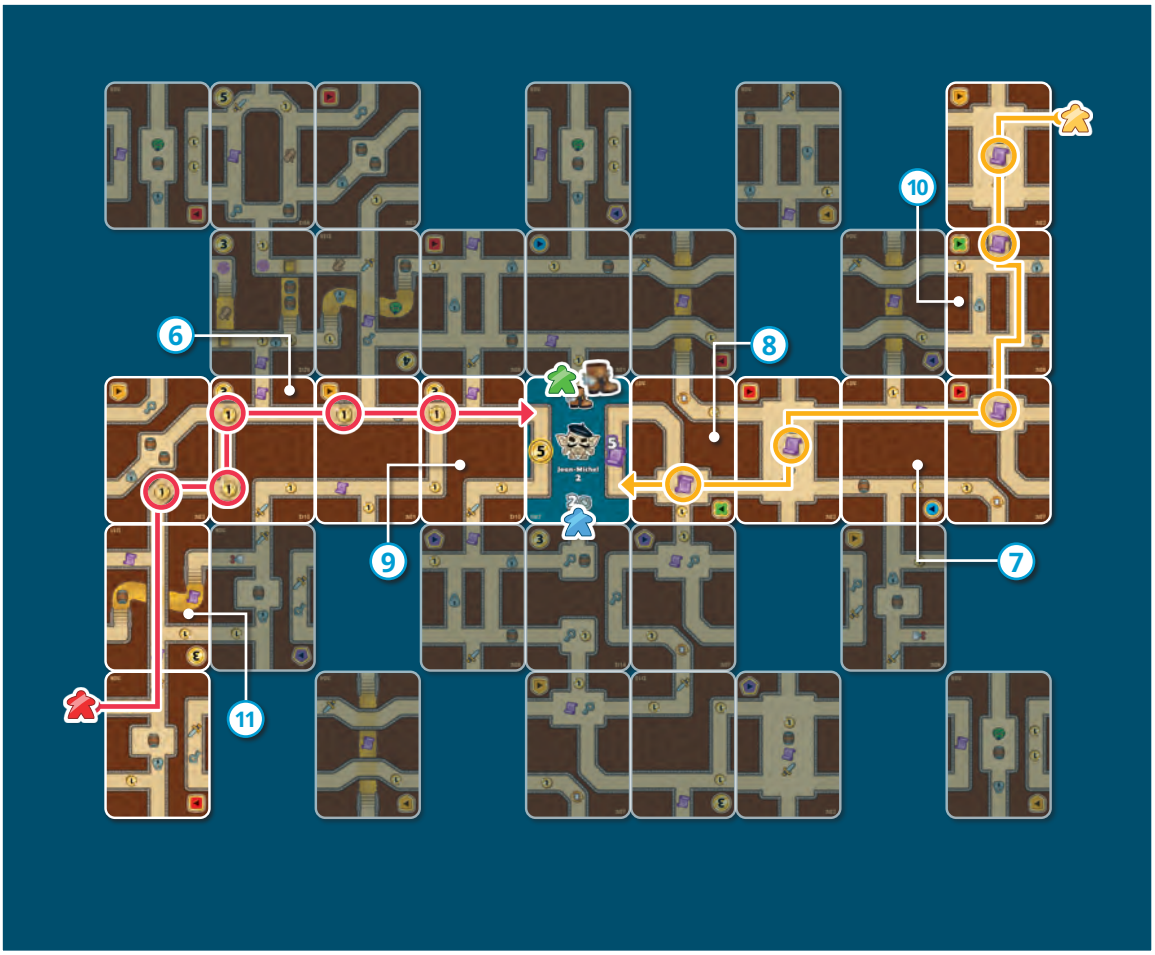


④ **Eva** place sa seconde carte pour aider le Groupe Vert à atteindre la Carte Boss Objectif. Elle utilise la Corde préalablement ramassée pour passer au-dessus de la Trappe et barre donc les deux icônes sur les cartes pour montrer qu'elles sont déjà utilisées / résolues. Elle dessine le Chemin de la carte D29 à B02. Le premier Objectif est rempli. Elle déplace le Groupe Vert sur le haut de la carte Boss. Enfin, elle tire une nouvelle carte de la Pioche des Joueurs.

⑤ **François** place une Carte pour aider le Groupe Bleu, comme ce Chemin est fini, il le dessine sur les cartes. Le Groupe Bleu collecte 3 Clés sur son Chemin et en utilise une pour ouvrir un Cadenas (ici la Clé utilisée ne peut pas compter pour l'Objectif - mais cela dépend du Niveau de Difficulté choisit par les joueurs). Le second Objectif est donc rempli. Il déplace le Pion Groupe Bleu sur le bas de la Carte Boss. Finalement, il tire une nouvelle carte de la Pioche des Joueurs.

⑥⑦⑧⑨ Tout le monde, à tour de rôle, continue de jouer ses cartes pour tenter de compléter les Objectifs de la Mission.

⑩ Par la suite, **Eva** place une carte et dessine le Chemin du Pion Jaune jusqu'à la Carte Boss. Elle a ramassé sur son Chemin 5 Parchemins Magiques. Le troisième Objectif est donc fini. Elle déplace le Pion Groupe Jaune sur la partie droite de la Carte Boss. Finalement, elle tire une nouvelle carte de la Pioche des Joueurs.



⑪ Ensuite, **François** joue une carte et complète le Chemin pour le Groupe Rouge. Il dessine ce Chemin et collecte 5 Pièces. Le Groupe Rouge parvient sur le côté Gauche de la Carte Boss. Le dernier Objectif est rempli, la Mission est gagnée !

V COMPENDIUM

Livre de Sorts : chaque Carte Livre de Sorts ne peut être utilisée qu'une seule fois par Mission. Dans le mode Coop, utilisez uniquement les Cartes Livre de Sorts avec l'icône Ⓒ.

Durant la Phase d'Exploration, vous pouvez vaincre un Monstre sans utiliser d'Épée.

Vous pouvez vous téléporter d'un Tonneau jusqu'à un autre Tonneau.

Vous pouvez vous téléporter de n'importe où dans le Donjon sur un Monstre. Vous devez vaincre le Monstre sur lequel vous atterrissez comme d'habitude.

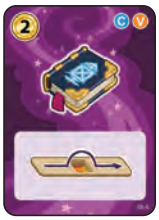
Durant la Phase d'Exploration, vous pouvez de manière permanente vous débarrasser de cette carte pour obtenir un Jeton des Fées de votre choix, même s'il est en rupture de stock.

Vous pouvez remonter par une Trappe inutilisée.

Durant la Phase d'Exploration, vous pouvez ouvrir un Cadenas sans utiliser de Clé.

Votre Chemin peut se croiser.
Cette carte ne vous permet cependant pas d'emprunter un Couloir plus d'une fois.

Durant la Phase d'Exploration, vous pouvez activer un Cercle Magique sans utiliser de Parchemin.



Vous pouvez traverser un Piège (Trappe ou Lave) sans tomber dedans.