IAN SEBASTIAN BACH

MAP masters

RÈGLES VERSUS

2-5 JOUEURS

APERÇU DU JEU

Ce jeu propose 2 modes différents (Versus et Coop), ces règles sont celles du mode «Versus». Si vous voulez jouer au mode «Coop», veuillez lire le livret de règles «Coop».

Dans Map Masters, chaque joueur construit son propre Donjon avec 5 cartes.

Une fois son Donjon créé, chaque joueur dessine son Chemin afin de récolter un maximum de Découvertes correspondant à l'Objectif du tour.

Ensuite, les joueurs comptent le nombre de Découvertes, correspondant aux Objectifs Primaire et Secondaire, rencontrées sur leur chemin pour gagner des points de victoire (PV).

En chemin, les joueurs récoltent aussi des Pièces qui vont leur permettre d'acheter de nouvelles Cartes ou de nouveaux Jetons au Marché.

BUT DU JEU

Remporter la partie en accumulant le plus de points de victoire au terme des 6 tours. Ces points (PV) sont principalement obtenus en recoltant des icônes correspondants aux Objectifs de chaque Tour.

CRÉDITS

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

L'auteur remercie Owen, Olivia & Robin Bach, Hannah & Patrick Vedova, Sean Brown, Chandler Norris, Branden Sapp, Ryan Shaffer, Mike Fitzgerald, Royal Connell, and Corey Thompson.

Captain Games remercie 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 DU JEU

Vous pouvez personnaliser les Pions Groupe avec des autocollants, ce qui peut être intéressant pour les joueurs daltoniens.

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

1. Plateaux de Score effaçables (x5)
2. Marqueurs effaçables (x5)
3. Éponges (x5)
4. Cartes Résumé des Icônes (x2)
5. Coop: Début de Tour / Versus: Fin de Tour(x2)
6. Cartes de Départ (5 paquets de 9 cartes) (x45)
7. Cartes de Donjon (x72)
8. Cartes Coop et de Boss (x29)
9. Cartes Objectif (x27)
10. Cartes Livre de Sorts (x17)
11. Jetons Artéfact (x13)
12. Jeton de Joueur Actif (x1)
13. Carte du Marché des Fées (x1)
14. Jetons des Fées Épée (x5)
15. Jetons des Fées Parchemin (x5)
16. Jetons des Fées Clé (x5)
17. Jetons des Fées Corde (x5)
18. Pions Groupes (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)

II MISE EN PLACE

ZONE DE MARCHÉ

① Divisez les **Jetons des Fées** par type et placez-les en-dessous de la Carte du Marché des Fées.

② Mélangez les Cartes **Livre de Sorts** et placez-les face cachée à droite du Marché des Fées.
Piochez 2 cartes de la pile des Cartes Livre de Sorts et placez-les face visible en-dessous de la pile.

③ Divisez les Cartes de Donjon en fonction de leur coût pour former 4 piles (Coût: 3, 4, 5 et 6). Mélangez chaque pile et placez-les face cachée à la droite des Cartes Livre de Sorts.
Piochez 2 cartes de chacune des piles et placez-les face visible en-dessous de leur pile respective. Au total, 8 Cartes Donjon sont face visible.

④ Créez une Banque avec les Pièces restantes.

ZONE DU JOUEUR

Donnez à chaque joueur :

⑤ 1 **Plateau de Score** de sa couleur.
⑥ 1 **marqueur effaçable** et 1 **éponge**.
⑦ 9 **Cartes de Départ** de sa couleur.
Ces Cartes sont mélangées et placées face cachée à la gauche du Plateau de Score. Elles formeront la Pioche du Joueur.
Note: Les Cartes de Départ sont très basiques. Elles ne comprennent pas de Pièges, de Cordes ou de Cercles Magiques.
⑧ 6 **Pièces** .

CARTES OBJECTIF

⑨ Mélangez les **Cartes Objectif** et placez-les face cachée à un endroit facilement accessible par les joueurs.
Chaque fois qu'une Carte Objectif est piochée, elle est placée face visible à côté de la pile.

VERSUS: FIN DE TOUR & CARTE RÉSUMÉ DES ICÔNES

⑩ Placez ces cartes entre les joueurs pour les aider durant la partie.

ZONE DE MARCHÉ

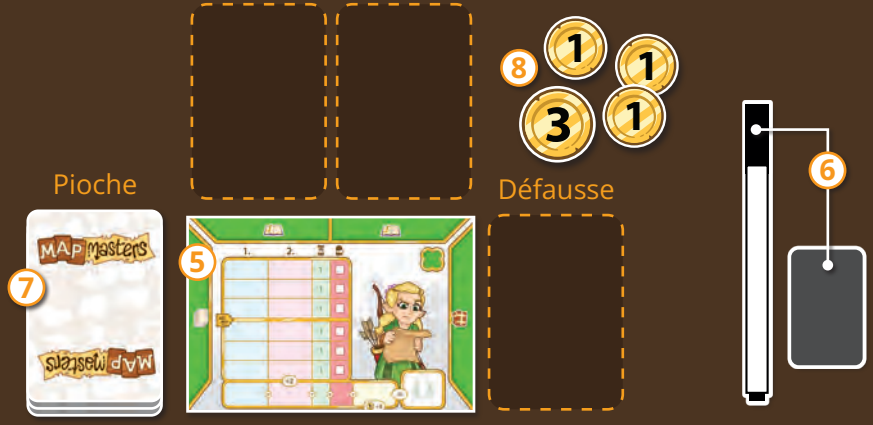
ZONE DU JOUEUR

Zone de Construction

Livres de Sorts (Max 2)

Pioche

Défausse



III LE JEU

APERÇU D'UN TOUR

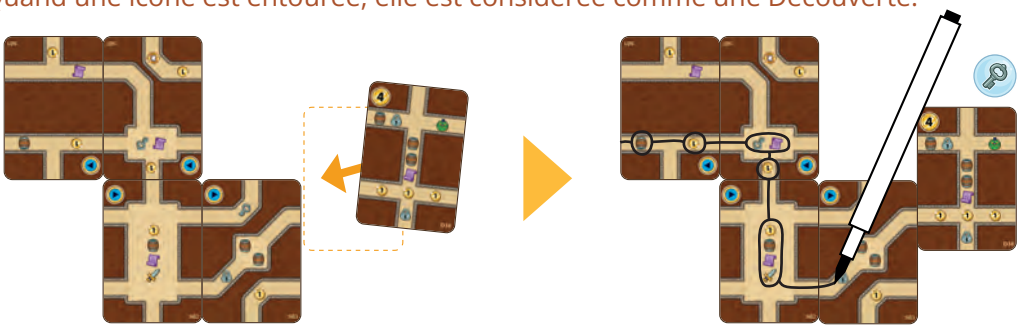
Chaque tour, un Objectif Primaire, valable pour tous les joueurs, est pioché de la pile des Cartes Objectif.

Les joueurs se rendent ensuite au Marché où ils peuvent y acheter des Jetons des Fées, des Cartes Livre de Sorts ou des Cartes Donjon.

Les joueurs disposent ainsi d'une main de 5 cartes (Cartes Donjons achetées au marché + les cartes piochées au hasard dans leur Pioche personnelle) qu'ils utilisent pour construire leur Donjon.

Après avoir composé son Donjon avec ses 5 cartes, le joueur y dessine son Chemin.

Au cours de son Chemin, un joueur entoure et/ou barre plusieurs types d'icônes (Objets, Obstacles, Téléporteurs et d'Optimisateurs) quand il les rencontrent. Quand une icône est entourée, elle est considérée comme une Découverte.



Chaque joueur reçoit de la banque les Pièces collectées sur son Chemin.

Pour gagner des points, chacun compte ses Découvertes qui correspondent à l'Objectif Primaire. Ensuite, on pioche au hasard l'Objectif Secondaire et chacun compte ses Découvertes pour cet Objectif Secondaire.

Les joueurs qui sont sortis du Donjon cochent la case «Sortie» sur leur Plateau de Score.

Finalement, si des joueurs ont entouré des Optimisateurs, ils peuvent les utiliser.

RÉSUMÉ DES ÉTAPES D'UN TOUR

Début de la Partie
A. Piocher l'Objectif Primaire - Préparer l'Objectif pour le premier tour..... 7

Début de chaque Tour
B. Phase de Marché - Acheter des Cartes et des Jetons 8

Construire un Donjon
C. Phase de Création de Main - Tirer des Cartes de la Pioche du Joueur..... 9
D. Phase d'Exploration - Assembler et dessiner un Chemin à travers le Donjon 10

Fin de tour
E. Phase de Récompense - Scorer le Donjon 18
F. Phase de Réinitialisation - Piocher l'Objectif Primaire pour la prochaine manche et Nettoyage 19

DÉBUT DE LA PARTIE

A. PIOCHEZ L'OBJECTIF PRIMAIRE - Préparer l'objectif pour le premier tour.

Au premier tour de la partie, piochez la carte du dessus de la pile des Cartes Objectif et placez-la face visible à côté de celle-ci. Pour les tours suivants, l'Objectif Primaire sera pioché lors de la Phase de Réinitialisation (F).

OBJECTIVES - (cf. Objectifs detaillés p.24)

Les Objectifs sont les Objets ou les Obstacles que les joueurs vont collecter / découvrir pour gagner des points de victoire (PV).

Exemple: Chaque clé collectée durant ce tour rapporte au joueur 2 PV.

S'il y a un Sablier (comme représenté), il s'agit d'un **Tour à Bonus de Temps**.
Le premier joueur qui complète son chemin dit «Fini». Il gagne alors le Bonus de Temps du tour actuel et l'entoure sur son Plateau de Score. Une fois qu'un joueur a gagné ce Bonus, les autres continuent de jouer normalement. Ces joueurs devront barrer le Bonus de Temps.

Important : certains Objectifs peuvent être spéciaux, comme le nombre de Salles visitées ou le nombre de Pièges rencontrés.

B. PHASE DE MARCHÉ - Acheter des Cartes et des Jetons

Au **premier tour**, tous les joueurs reçoivent **6 Pièces**.
Les joueurs peuvent garder leurs Pièces d'un tour à l'autre pour acheter des cartes de plus haute valeur.

Durant ce premier tour, le plus jeune joueur commence.
Aux tours suivants, le **premier à acheter** sera celui possédant le **moins de Pièces**.
En cas d'égalité, le joueur qui aura marqué le moins de points de victoire au tour précédent commencera.

Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit à son tour soit d'acheter un article, soit de passer. Cela continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé. Un joueur qui a passé ne peut plus acheter durant ce tour.

Un joueur peut faire plusieurs achats, mais un seul à la fois.

QU'ACHÈTE-T-ON AU MARCHÉ ?

Jetons des Fées - (coût: 1 Pièce)

Un Jeton des Fées est utilisé pour gérer une Découverte que les joueurs pourraient rencontrer au cours de leur Chemin. (Cf. p.14).
Ces Jetons **ne comptent pas** pour l'accomplissement de l'Objectif Primaire ou Secondaire à la fin du tour.
Utilisés ou non, les Jetons des Fées disparaissent à la fin du tour, avant la Phase de Récompense, et sont remis dans le Marché.

Cartes Livre de Sorts - (coût: 2 Pièces)

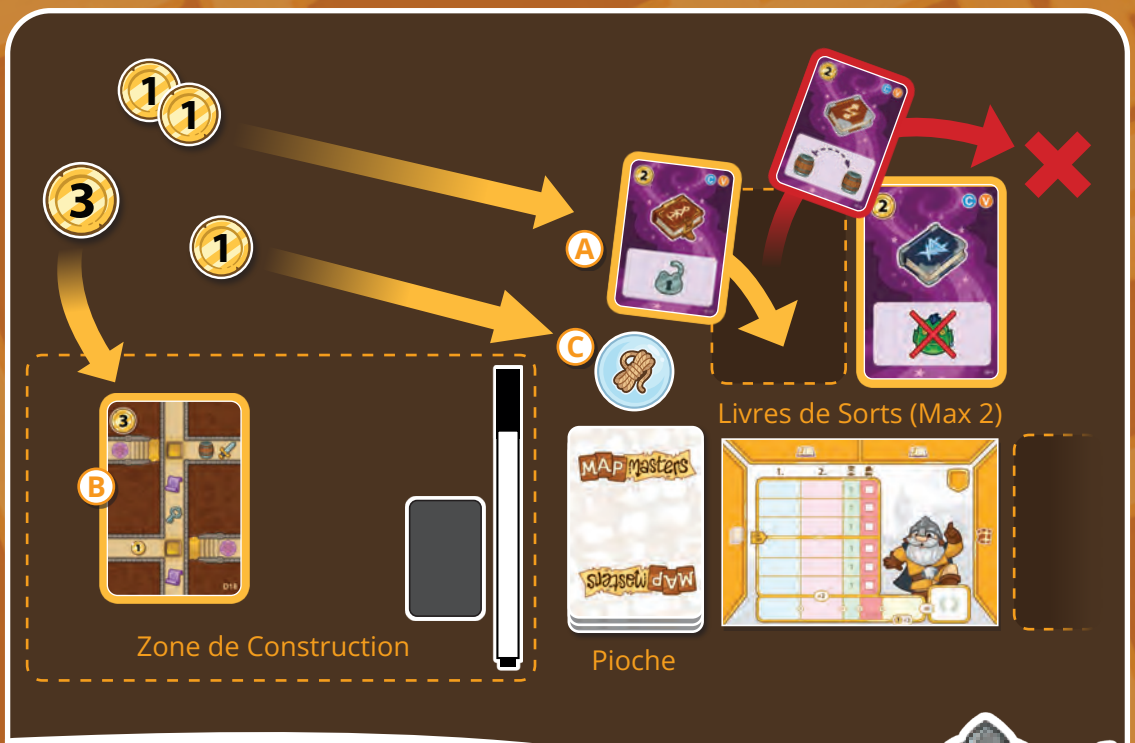
Chaque Carte Livre de Sorts permet au joueur de faire une action spéciale (seulement une fois) durant un tour. Une fois utilisée, la Carte Livre de Sorts est retournée face cachée. Elle pourra être utilisée à nouveau pour les tours suivants.
Un joueur peut avoir au maximum 2 Cartes Livre de Sorts. Il doit remplacer une Carte Livre de Sorts précédemment achetée s'il en achète une troisième.
Toutes les Cartes Livre de Sorts sont expliquées p. 23-24.

Cartes Donjon - (coût: 3 / 4 / 5 / 6 Pièces)

Une fois achetées, les Cartes Donjon sont placées face visible dans la **Zone de Construction** du joueur. Il les utilisera pour le tour en cours.

Lorsqu'une Carte est achetée au Marché, **remplacez-la immédiatement** par une nouvelle carte.

Les joueurs peuvent soit acheter une des deux cartes visibles de la colonne Cartes Donjon ou Cartes Livre de Sorts, soit payer le même coût pour prendre une carte au hasard de la pioche de cette colonne.



Ce tour-ci, j'ai reçu **6 Pièces**.

Ⓐ J'achète d'abord une **Carte Livre de Sorts** pour **2 Pièces**. Comme j'ai déjà 2 Cartes Livre de Sorts, la nouvelle carte remplace l'une des précédentes de mon choix.

Ⓑ À mon prochain tour d'achat, je choisis une **Carte Donjon** de valeur **3**. Je la place face visible dans ma Zone de Construction.

Ⓒ Pour mon achat suivant, je prends un **Jeton des Fées** pour **1 Pièce**.

C. PHASE DE CRÉATION DE MAIN - Tirer des Cartes de la Pioche du Joueur

Chaque joueur prend des cartes additionnelles de sa Pioche jusqu'à ce qu'il y en ait 5 dans sa Zone de Construction (cela inclut les Cartes Donjons obtenues précédemment).

Si la Pioche d'un joueur est épuisée, il prend sa Pile de Défausse, la mélange et la place face cachée afin de créer sa nouvelle Pioche.

Les cartes piochées sont gardées face cachée jusqu'au début de la Phase d'Exploration.

Note: Dans Map Masters, l'ensemble des 5 cartes utilisées pour construire votre Donjon est appelé votre «Main».

D. PHASE D'EXPLORATION - Assembler et dessiner un chemin à travers le Donjon.

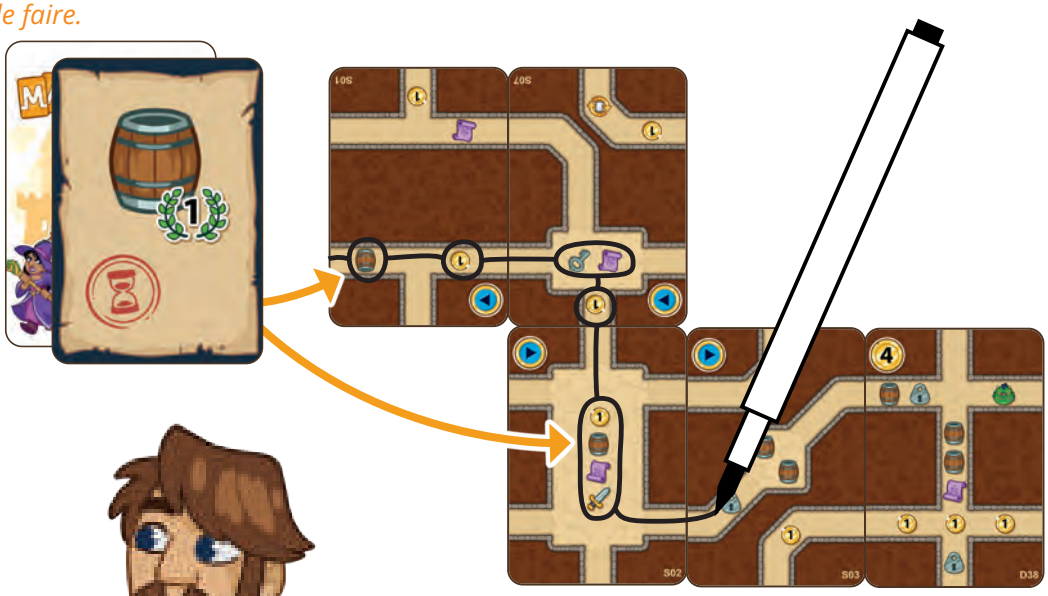
Cette Phase est jouée simultanément et commence dès que tous les joueurs ont 5 cartes dans leur Zone de Construction (Cartes achetées au Marché & les Cartes piochées).

Quand les joueurs sont prêts, ils retournent leurs cartes face visible.

S'il s'agit d'un tour avec un Bonus de Temps, un joueur doit dire «C'est parti» afin que tous les joueurs dévoilent leurs cartes et commencent en même temps.

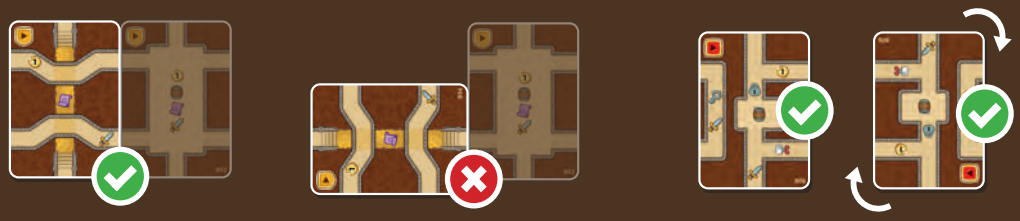
Chaque joueur construit son Donjon (toujours avec 5 cartes) où il dessine un Chemin passant par un maximum de Découvertes correspondant à l'Objectif de ce tour.
Il est également judicieux de récolter le maximum de Pièces d'or.

Note: un joueur ne doit pas forcément utiliser ses 5 cartes, mais il est dans son intérêt de le faire.



Pour une expérience de jeu dynamique, nous vous recommandons d'utiliser **un minuteur de 5 minutes** pour la Phase d'Exploration.

CONSTRUIRE UN DONJON



Les cartes doivent être jouées **VERTICALEMENT UNIQUEMENT** mais elles peuvent être mises dans les deux sens (tête en haut ou tête en bas).

Les cartes adjacentes doivent avoir leurs Couloirs alignés, elles peuvent cependant être **décalées**.

Les cartes ne peuvent pas se superposer et doivent être directement adjacentes les unes aux autres.

Note : Pendant la Phase d'Exploration, vous pouvez changer votre Donjon et votre Chemin, sauf dans un tour avec un Bonus de Temps si vous êtes le premier joueur à avoir dit "Fini".

DE QUOI EST CONSTITUÉ UN DONJON ?

COULOIRS ET SALLES (cf. p.16)

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

NIVEAUX (cf. p.17)

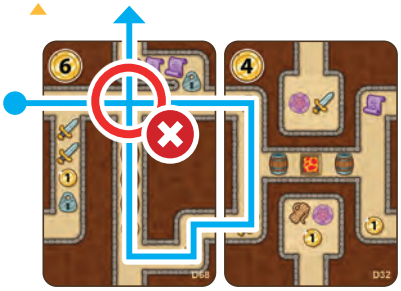
Il y a deux Niveaux dans le Donjon : le Niveau Supérieur Ⓒ et le Niveau Inférieur Ⓓ.
Le Niveau Inférieur est reconnaissable grâce à sa lueur jaune et à l'absence de murs.

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

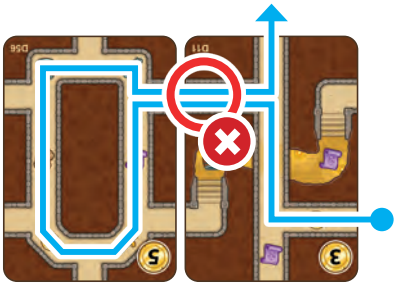
COMMENT DESSINER UN CHEMIN ?

Un joueur **commence** son Chemin à partir d'un bord libre d'une Carte de son Donjon.

En utilisant le marqueur effaçable, chaque joueur dessine son Chemin sur ses 5 Cartes en respectant les règles suivantes :



Un Chemin ne peut pas se croiser.



Un Chemin ne peut pas traverser le même Couloir plus d'une fois.

Un Chemin peut entrer dans une même Salle plus d'une fois.

Un Chemin peut passer au-dessus / en-dessous de lui-même sur différents Niveaux.

Un Chemin peut finir de deux manières : une **Sortie** ou une **Impasse**.

- Si le Chemin atteint une extrémité libre d'une Carte Donjon, le joueur est sorti du Donjon. Il peut alors cocher la case de la colonne «Sortie» de ce tour sur son Plateau de Score. Son Chemin s'arrête à cette extrémité.

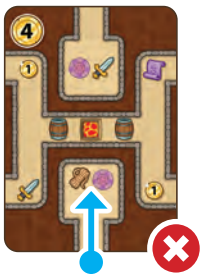
- Si le Chemin atteint une **Impasse**, il s'arrête là et il ne peut atteindre une Sortie. Le joueur dans ce cas ne peut pas cocher la case «Sortie» de ce tour.

UNE IMPASSE SIGNIFIE LA FIN D'UN CHEMIN. IL Y A 4 TYPES D'IMPASSES:

Emprunter un Couloir plus d'une fois.

Rencontrer un Obstacle (Monstres, Lave ou Cadenas) sans un moyen de le surmonter.

Croiser son Chemin.



Arriver dans une Impasse sans aucun moyen d'en sortir.

IMPORTANT:

- Un Chemin ne peut pas être interrompu, sauf en utilisant de la téléportation.

- Si un Chemin atteint une Impasse, le joueur collecte quand même les Découvertes entourées de son Chemin.

- Si une Salle est une Impasse, toutes les Découvertes présentes dans celle-ci sont collectées, sauf si un Monstre y est invaincu.

- Tant que le temps n'est pas écoulé (si vous jouez avec un minuteur), vous pouvez modifier votre Chemin, et la position de vos Cartes. Vous ne pouvez plus corriger votre Chemin lors d'un tour avec un Bonus de Temps, si vous êtes le premier joueur à avoir annoncé «Fini».

QUE TROUVE-T-ON DANS UN DONJON ?

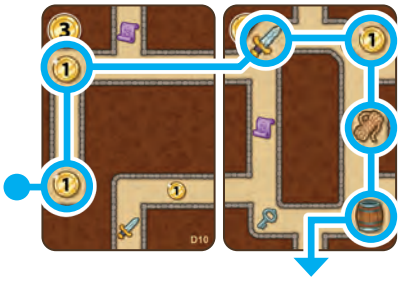
Au cours de leur Chemin, les joueurs vont faire différents types de Découvertes : **Objets**, **Obstacles**, **Téléporteurs** *ou* **Optimisateurs**.

OBJETS

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

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

Un Objet collecté peut être utilisé pour surmonter un Obstacle futur, activer un effet et / ou gagner des points de victoire (PV).



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.
Le joueur peut alors utiliser un Objet collecté sur son Chemin, ou bien un Jeton des Fées, ou encore un Livre de Sorts pour surmonter l'Obstacle (une Clé pour ouvrir un Cadenas, une Épée pour vaincre un Monstre, une Corde pour passer un Piège).

- Quand un Objet est utilisé, il est barré.
- Quand un Jeton des Fées est utilisé, il est remis au Marché.
- Quand un Livre de Sorts est utilisé, il est retourné face cachée.

Exemple:
Le Monstre est vaincu avec une Épée collectée plus tôt sur son chemin. Tous les deux, le Monstre et l'Épée, sont barrés.

C'est seulement lorsqu'un Obstacle est surmonté qu'il peut être barré et que le Chemin d'un joueur peut continuer.

Le **Piège de Lave** est une Impasse, il empêche le joueur de continuer son chemin, sauf s'il dispose d'une corde collectée précédemment.

Une **Trappe** rencontrée au Niveau Supérieur fait tomber le joueur au Niveau Inférieur, à moins qu'il n'utilise une corde pour la franchir et poursuivre son Chemin au Niveau Supérieur. Une Trappe n'empêche pas un joueur de continuer son Chemin, c'est juste un sens unique vers le Niveau Inférieur.

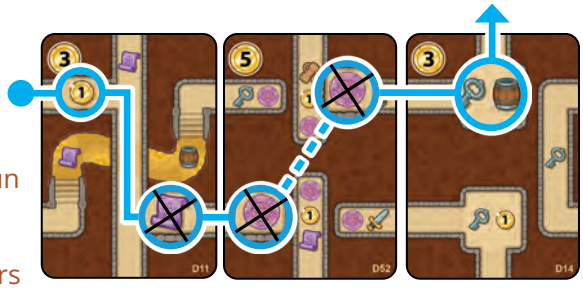
Note: un joueur qui rencontre une Trappe au Niveau Supérieur peut choisir de ne pas utiliser une Corde et ainsi tomber au Niveau Inférieur.

TELEPORTEURS

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 joueurs peuvent utiliser un Parchemin collecté sur leur Chemin, un Jeton des Fées correspondant, ou un Livre de Sorts approprié pour activer un Cercle Magique et se téléporter vers un autre Cercle Magique.



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

La téléportation permet aux joueurs d'arrêter leur Chemin et de le recommencer à partir de n'importe quel autre Cercle Magique qui n'a pas été utilisé. Les Cercles Magiques utilisés pour une téléportation peuvent être sur la même Carte ou sur des Cartes différentes et même à des Niveaux (étages) différents.

Certaines Cartes Livre de Sorts permettent de se téléporter sans Cercle Magique.

OPTIMISATEURS

Les Optimisateurs vont vous aider à améliorer votre pioche de Cartes Donjon.

Quand un Chemin rencontre un Optimisateur, Il est entouré. Ces Optimisateurs seront utilisés durant la Phase de Réinitialisation. (p. 19)

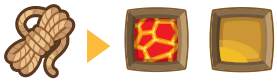
UTILISER DES OBJETS

Les **Pièces** sont utilisées pour acheter lors de la Phase de Marché.

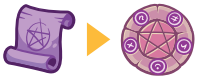
Un **Tonneau** est simplement un Objet à collecter.

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 du Niveau Inférieur jusqu'au Niveau Supérieur à partir d'une Trappe.

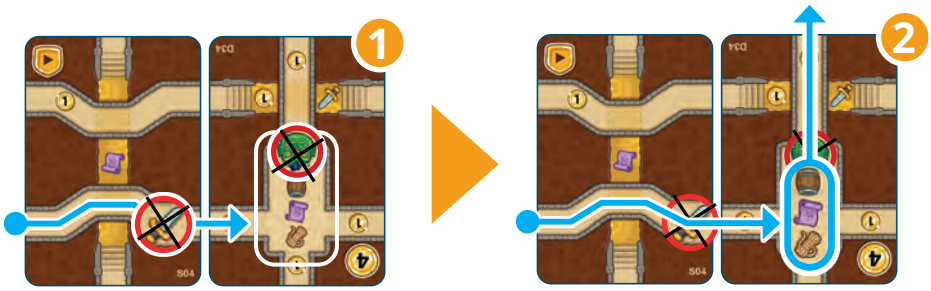


Un **Parchemin** peut activer un **Cercle Magique** pour se téléporter sur un autre **Cercle Magique** (non-barré).

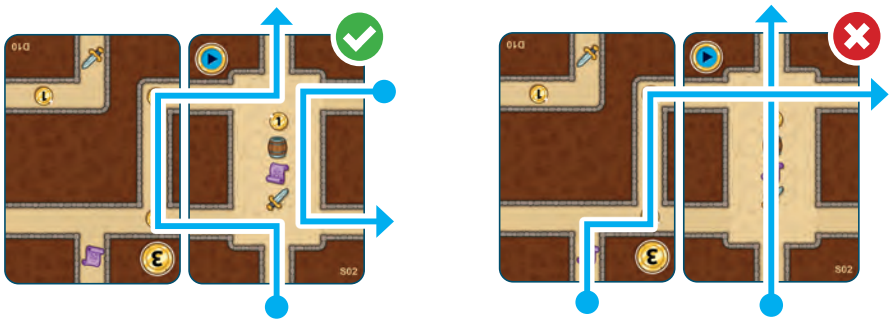
SALLES

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

En pénétrant dans une Salle, le joueur doit vaincre tous les Monstres à l'intérieur de celle-ci. **Aucune des Découvertes dans la Salle ne sera considérée comme collectée ou utilisable tant que tous les Monstres ne sont pas vaincus.**



Un chemin peut passer plusieurs fois dans une Salle tant qu'il ne se croise pas ou qu'il n'utilise pas la même entrée ou sortie. **Les Objets de la Salle ne sont récoltés que la première fois**, peu importe le nombre de fois où le chemin passe par la Salle.



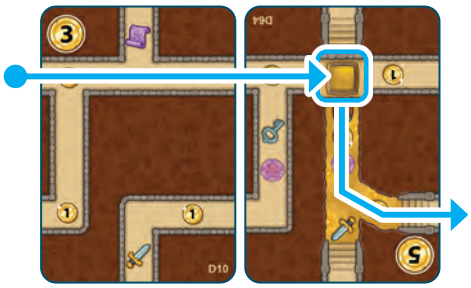
Les Trappes situées dans une Salle sont optionnelles, un chemin peut les contourner.

Le joueur tombe au Niveau Inférieur uniquement s'il choisit de passer directement sur la Trappe.

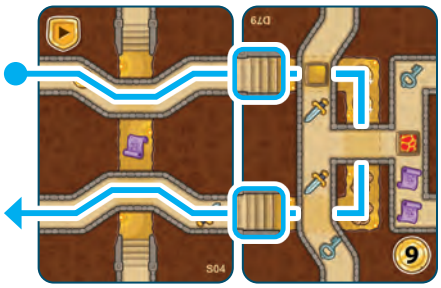
NIVEAUX

Il y a deux Niveaux dans le Donjon, le **Niveau Supérieur** Ⓒ et le **Niveau Inférieur** Ⓓ.

Le Niveau Inférieur est reconnaissable à sa lueur jaune et à l'absence de murs.



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



Utiliser des Escaliers vous permet soit de descendre au Niveau inférieur soit de remonter au Niveau Supérieur.

Un chemin peut changer de Niveau en utilisant la téléportation (Parchemin Magique et / ou Livre de Sorts).

Un chemin peut passer au-dessus / en-dessous de lui-même sur différents Niveaux.

E. PHASE DE RÉCOMPENSE - Scorer le Donjon

① Défaussez **tous** les Jetons des Fées.

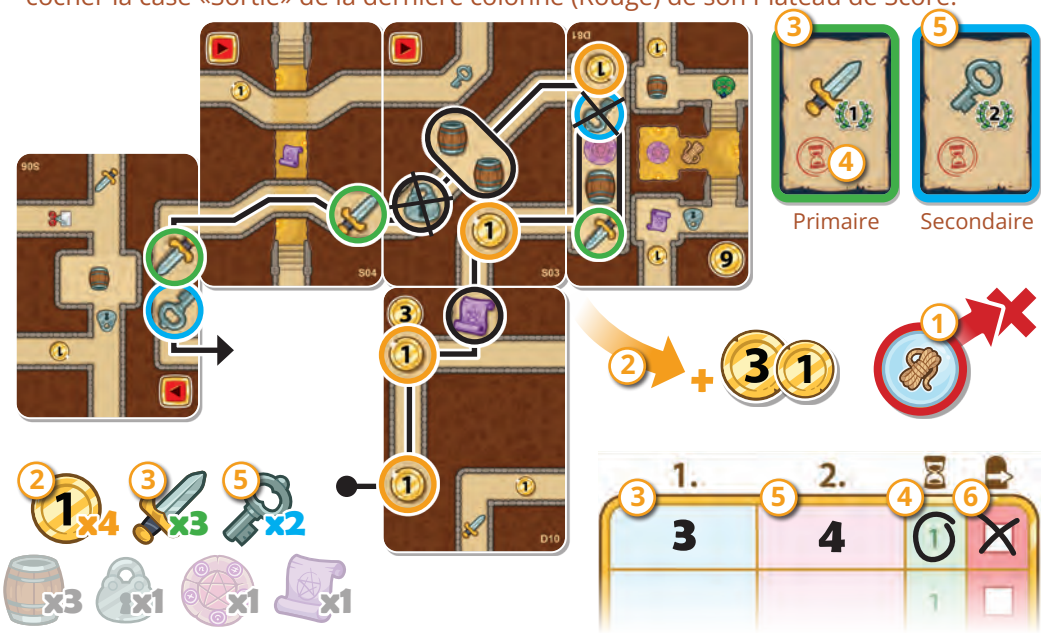
② Chaque joueur suit son chemin une première fois en comptant le **nombre de Pièces** qu'il a récolté. Chacun reçoit son total de Pièces de la Banque.

③ Chaque joueur suit son chemin une deuxième fois, en multipliant le nombre de **Découvertes** (correspondant à l'**Objectif Primaire**) par les points de cet Objectif.
Une Découverte ne compte que si elle est entourée (même barrée).
Si le chemin finit sur une Découverte non résolue, celle-ci ne compte pas.
Toute Découverte correspondant à l'Objectif compte (qu'elle ait été utilisée ou non).
Ce total est inscrit dans la première case de score du tour actuel (colonne Bleue).
Si le chemin finit dans une Salle, toutes les découvertes faites dans cette Salle ne comptent que si tous les Monstres de cette Salle ont été vaincus.

④ (Conditionnel) S'il y a un **Sablier** sur la Carte Objectif, le premier joueur à avoir annoncé: «Fini» peut entourer le Bonus dans sa troisième colonne (colonne verte de Bonus de Temps).

⑤ On pioche l'Objectif Secondaire. Chaque joueur suit encore une fois son Chemin, cette fois-ci en multipliant le nombre de **Découvertes** (correspondant à l'**Objectif Secondaire**) par les points de cet Objectif. Le joueur inscrit ce total dans la deuxième case de score du tour actuel (Colonne rose).

⑥ Quand un joueur est sorti du Donjon (il a atteint un bord libre d'une carte), il peut cocher la case «Sortie» de la dernière colonne (Rouge) de son Plateau de Score.



Rappels :

• Un Obstacle qui arrête le Chemin d'un joueur n'est pas entouré et il ne compte pas pour la Phase de Récompense.

• S'il y a un Sablier sur la Carte Objectif, le premier joueur à clairement finir son chemin (fermer son feutre, le poser sur la table et dire «Fini») remporte le Bonus de Temps et l'entoure sur son Plateau de Score.

F. PHASE DE RÉINITIALISATION

Piocher l'Objectif Primaire pour la prochaine manche et Nettoyage.

Excepté lors du dernier tour, **piochez la première carte de la pile des Objectifs** et placez-la face visible à côté de la pile des Objectifs au-dessus de la précédente. Il s'agira de l'Objectif Primaire pour le prochain tour.
Un joueur qui a entouré un ou plusieurs Optimisateur(s) , peut choisir ou non de les utiliser.

Une icône **Recyclage** permet au joueur de choisir une des 5 cartes de son Donjon actuel, de l'effacer et de la remettre dans sa Zone de Construction. Cette carte fera donc partie de sa Main lors du prochain tour.

Une icône **Ciseaux** permet au joueur de choisir une des 5 cartes de son donjon actuel, de l'effacer et de l'enlever de manière permanente de sa pioche (Il la remet dans la boîte). Cela permet d'accélérer la réapparition des meilleures cartes de la Pioche.
Note : la carte avec l'icône Ciseaux peut s'éliminer elle-même.

Plusieurs icônes de Recyclage/Ciseaux peuvent être utilisées pour Recycler / Enlever plusieurs cartes.

Chaque joueur efface son chemin et place ses carte dans sa Pile de Défausse.

Les joueurs retournent les Cartes Livre de Sorts utilisées face visible afin de les réactiver pour le prochain tour.

À la fin du tour 3, toutes les cartes visibles du Marché (Livre de Sorts et Cartes Donjon) sont défaussées et remplacées par de nouvelles cartes.

La Carte Versus : «Fin de Tour» aide les joueurs à se rappeler des étapes à suivre une fois que leur chemin est tracé (voir ci-dessous).

VERSUS - FIN DE TOUR - RAPPEL DES ÉTAPES

1. Défaussez les Jetons des Fées.

2. Comptez le nombre de Pièces rencontrées lors de votre chemin et recevez ce nombre à la Banque.

3. Additionnez les points pour chaque Découverte faite correspondant à l'Objectif Primaire.

4. Révélez l'Objectif Secondaire et additionnez les points pour chaque Découverte faite correspondant à celui-ci.

5. Révélez l'Objectif Primaire pour le prochain Tour.

6. Choisissez d'utiliser ou non, les Optimisateurs rencontrés lors de votre chemin.

7. Effacez vos cartes.

8. Défaussez les Cartes utilisées de votre Zone de Construction.

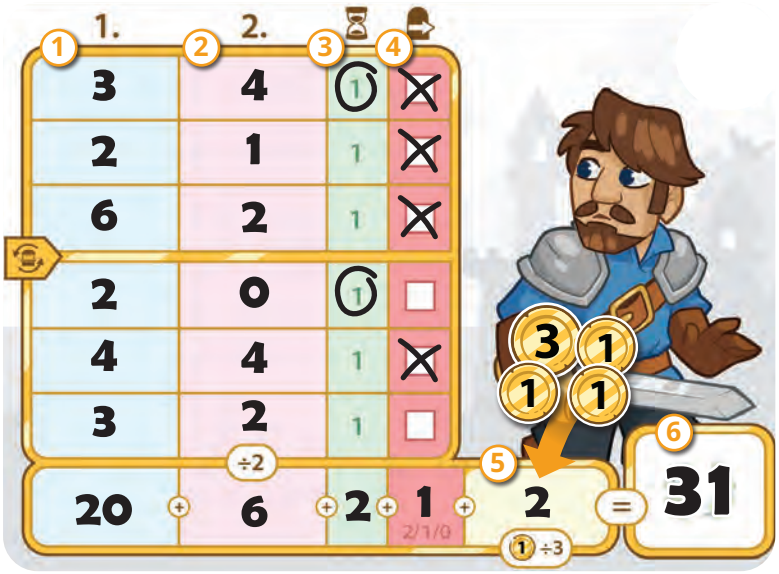
9. Retournez face visible les Cartes Livre de Sorts utilisées.

IV FIN DU JEU

Après la sixième Phase de Récompense, la partie s'arrête.

Chaque joueur regarde son Plateau de Score :

1. La colonne des Objectifs Primaires (bleue) est additionnée.
2. La colonne des Objectifs Secondaires (rose) est additionnée et divisée par 2 (arrondie à l'inférieur).
3. La colonne des Bonus de Temps (verte) est additionnée.
4. Chaque joueur compte le nombre de fois qu'il a coché une case «Sortie» (colonne rouge):
   - 2 points de victoire sont donnés à celui qui en a coché le plus
   - 1 point de victoire est accordé au second qui en a coché le plus
   - En cas d'égalités, les joueurs reçoivent le même nombre de points de victoire.
5. Les Pièces restantes donnent 1 Point de Victoire (PV) pour chaque groupe de 3 Pièces. S'il vous reste moins de 3 Pièces, elles ne sont pas comptabilisées.



6. Chaque joueur additionne les points des totaux précédents pour avoir son score final.
   Le joueur avec le plus haut score final remporte la partie !

   Dans le cas d'une égalité, le joueur avec le score le plus haut pour les Objectifs Secondaires (Colonne Rose) l'emporte. Dans le cas où l'égalité persiste, les joueurs partagent la victoire.

FAQ

Puis-je changer mon Chemin ? Tant que vous n'avez pas fermé et posé votre marqueur, vous pouvez modifier votre chemin. (Dessin et la position des cartes). Exception: dans un tour avec un Bonus de Temps, si vous êtes le premier joueur à finir et à dire «Fini», vous ne pouvez plus changer votre chemin.

Quand on joue un tour avec Bonus de Temps, y a-t-il une raison de se dépêcher une fois que le premier joueur a annoncé avoir fini son Chemin ? Non, tout le monde peut aller à son propre rythme.

Quel est le désavantage de finir sur une Impasse plutôt qu'une Sortie ? La seule différence est que vous ne pouvez pas cocher la case «Sortie» de ce tour.

Suis-je obligé d'utiliser une Corde pour éviter une Trappe ? Non, vous pouvez délibérément tomber au Niveau Inférieur.

Puis-je utiliser une Corde pour remonter d'une Trappe ? Non, les Cordes sont uniquement utilisées pour éviter (barrer) un Piège au Niveau Supérieur.

Si je rentre dans une Salle avec une Trappe, suis-je obligé de descendre au Niveau Inférieur ? Non, mais vous le pouvez si vous le voulez. Les Trappes situées dans des Salles sont facultatives: votre chemin peut les contourner. Vous tombez uniquement si vous décidez de passer directement sur la Trappe. Par contre, dans un Couloir vous devez tomber au Niveau Inférieur ou alors, utiliser une Corde ou un Livre de Sorts pour l'éviter. Dans tous les cas, une Trappe est entourée lorsque vous entrez dans une Salle.

Avec le Livre de Sorts SB-4, puis-je tomber dans une Trappe et en remonter immédiatement ? Non, vous pouvez uniquement remonter d'une Trappe inutilisée.

Puis-je tomber dans une Trappe plus d'une fois ? Non, car cela voudrait dire que vous avez croisé votre chemin ou que vous avez utilisé un Couloir plus d'une fois.

Comment scorer la Carte Objectif des Salles ? Une Salle compte lorsque vous y êtes entré et que vous vous êtes débarrassé de tous les Monstres à l'intérieur de celle-ci (s'il y en a). Une Salle ne compte qu'une seule fois, même si vous y êtes passé à plusieurs reprises.

Avec l'Objectif des Cercles Magiques, comptons-nous les Cercles Magiques sur lesquels notre chemin est passé mais que nous n'avons pas utilisés ? Oui.

Avec l'Objectif des Pièges, est-ce qu'une Trappe barrée grâce à une Corde compte ? Oui, elle compte. Tout comme si elle vous avait amené au Niveau Inférieur.

Puis-je utiliser un Cercle Magique dans une Salle précédemment visitée ? Oui. Un chemin peut entrer dans une Salle (vaincre un Monstre, récolter des Objets), puis quitter la Salle et après revenir dans celle-ci et utiliser le Cercle Magique (comme téléporteur de départ ou d'arrivée). Mais tout cela uniquement s'il y a un Couloir inutilisé pour y rentrer ou pour quitter la Salle, sinon ce sera une Impasse.

Est-il possible d'acheter un Jeton des Fées en rupture de stock au Marché ? Non, il y a uniquement 5 Jetons disponibles pour chaque Type d'Objet.

Puis-je passer deux fois par un Croisement ? Non, un Croisement est un Couloir, pas une Salle, on ne peut donc y passer qu'une seule fois.

V COMPENDIUM

Livre de Sorts : Chaque Carte de Livre de Sorts ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour.

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

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. Ce Livre de Sorts peut uniquement être utilisé une fois par partie.

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

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

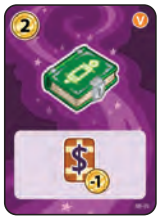
Vous pouvez traverser un piège (Trappe ou Lave) sans tomber dedans.

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

Vous pouvez remonter d'une Trappe inutilisée.

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

Vous pouvez vous téléporter d'un Tonneau sur un autre Tonneau.



Durant la Phase de Marché, vous pouvez acheter une Carte Donjon avec un rabais de 1.

Vous pouvez vous téléporter d'une extrémité du dessus ou du dessous d'une Carte Donjon de votre tableau pour rentrer à nouveau dans le Donjon à son exacte opposée de l'autre côté du tableau.

Vous pouvez vous téléporter d'une extrémité droite ou gauche d'une Carte Donjon de votre tableau pour rentrer à nouveau dans le Donjon à son exacte opposée de l'autre côté du tableau.

Durant la Phase de Réinitialisation, vous pouvez choisir une des 5 cartes de votre donjon actuel, l'effacer et l'enlever de manière permanente de vos cartes.

Durant la Phase de Marché, si vous achetez un Jeton des Fées, vous pouvez en recevoir gratuitement un second, différent du premier.

Durant la Phase de Réinitialisation, vous pouvez payer 2 Pièces pour choisir une des 5 cartes de votre Donjon actuel, l'effacer et la replacer dans votre Zone de Construction. Cette carte fera partie de votre main de 5 cartes pour le prochain tour.

Au début de la Phase de Création de Main, quand vous piochez vos cartes, vous pouvez regarder la première et décider de soit la garder pour ce tour, soit de la placer directement dans votre défausse. Peu importe ce que vous choisissez de faire, continuez à piocher des cartes jusqu'à ce que vous ayez une Main de 5 cartes.

Après avoir révélé le prochain Objectif Primaire, durant la fin du tour, vous pouvez enlever de manière permanente une de vos Carte Donjon que vous venez d'utiliser, et prendre une autre carte au Marché de valeur identique ou plus faible.

Objectifs:

1 PV / Tonneau

2 PV / Clé

3 PV / Piège rencontré

1 PV / Parchemin

3 PV / Monstre vaincu

3 PV / Corde

3 PV / Cadenas ouvert

1 PV / Épée

1 PV / Salle visitée

1 PV / Pièce

2 PV / Cercle Magique rencontré

1 PV / Escalier utilisé