Arpentez le donjon de 4Keys. Collectez les 4 clés mythiques pour ouvrir les portes et gagner les pièces d'or qui s´y trouvent !

Aperçu et but du jeu

Dans *4Keys*, récupérez des cartes Porte et Clés pour former **un donjon de 4 cartes par 4 cartes**.
Les cartes Salle rapportent des Pièces d'Or (PO), alors que les cartes Porte ne rapportent rien du tout.
À la fin de la partie, la personne qui possède le plus de Pièces d'Or l'emporte.

Matériel

- 4 tuiles Aventurier
- 4 tuiles Acolyte
- 16 jetons Pièce d'Or
- 108 cartes Donjon dont :
  - 4 cartes Porte/Salle de départ
  - 28 cartes Porte/Salle recto-verso de niveau 1
  - 28 cartes Porte/Salle recto-verso de niveau 2
  - 24 cartes Clés recto-verso de niveau 1
  - 24 cartes Clés recto-verso de niveau 2
- 1 tapis en Néoprène



AVENTURIER



ACOLYTE



PORTE
Recto de la carte indiquant une salle fermée.



SALLE
Verso de la carte indiquant que la porte a été ouverte.

Mise en place

1. Placez le tapis en Néoprène selon l'orientation la plus adaptée, pour que toutes les personnes y aient accès. Placez dans la **Ligne d'Exploration (LE)** les 4 pioches alignées de gauche à droite, dans cet ordre :
- **cartes Porte de niveau 1 (avec 1 torche visible) (a),**
- **cartes Clés de niveau 1 (avec 1 clé visible) (b),**
- **cartes Porte de niveau 2 (avec 2 torches visibles) (c),**
- **cartes Clés de niveau 2 (avec 2 clés visibles) (d)**

Assurez-vous que les cartes Porte sont orientées Porte visible.
L'orientation des cartes Clés n'a pas d'importance.

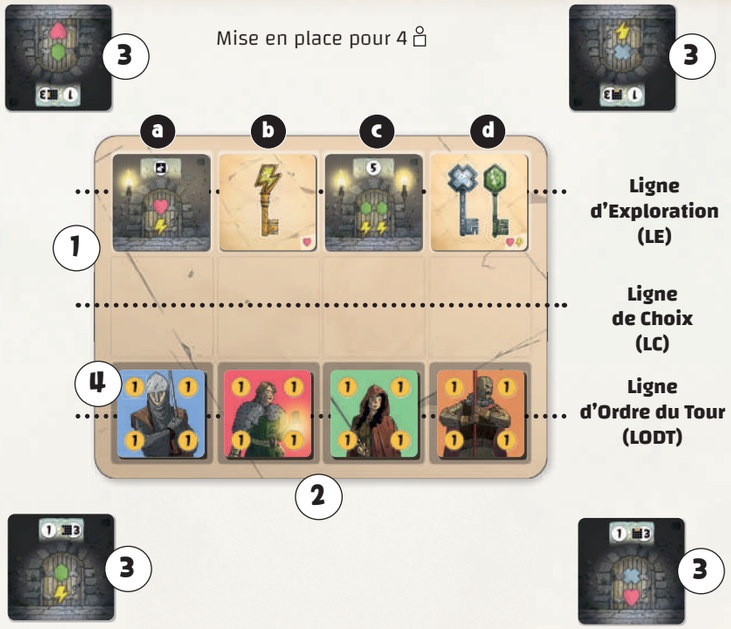
2. Choisissez toutes et tous une tuile Aventurier. Placez-les au hasard sur chaque emplacement de la **Ligne d'Ordre du tour (LODT)**.

3. Mélangez et distribuez une carte Porte de départ (à bord sombre sans torche) à chaque personne et placez-la devant vous, face Porte visible.

4. Placez 4 Pièces d'Or dans les creux adaptés, sur chaque tuile Aventurier de la LODT.

La personne avec la tuile Aventurier la plus à gauche dans la Ligne d'Ordre du Tour, c'est-à-dire se trouvant sous la pioche Porte de niveau 1, commence la partie.

Mise en place pour 4



NOTE POUR 2 :
Prenez votre Tuile Aventurier et votre tuile Acolyte et placez-les dans la LODT, en alternant les couleurs, après avoir tiré au sort la personne qui débutera.



NOTE POUR 3 :
Chaque personne joue seulement avec sa tuile Aventurier, et la LODT n'a que 3 places. Il y aura toujours un espace vide dans la Ligne de Choix à la fin de chaque tour.



Déroulement d'un tour de jeu

À tour de rôle, dans l'ordre de la LODT, en débutant par la tuile la plus à gauche (sous la pioche Porte de niveau 1) :
1. Faites glisser votre tuile Aventurier dans la **ligne de Choix (LC)** et récupérez la carte se trouvant sur la pioche au-dessus de l'emplacement choisi
2. Placez-la dans votre donjon
3. Ouvrez, éventuellement, les portes
4. C'est ensuite à la personne avec la tuile la plus à gauche dans la LODT de jouer, et ainsi de suite jusqu'à ce que la LODT soit vide.

Une fois que vous avez tous et toutes joué, replacez les tuiles Aventurier de la LC dans la LODT, en les faisant glisser sans en changer l'ordre.
Un nouveau tour débute, par la personne avec la tuile la plus à gauche de la LODT.



RÉCUPÉRER UNE CARTE

Lorsque c'est à vous de jouer, déplacez votre tuile dans la LC devant la pioche de VOTRE choix, récupérez la première carte de cette pioche, et ajoutez-la à votre donjon.



Pierre joue en premier. Il prend sa tuile Aventurier et la place sous la pioche Porte de niveau 2 (A). Il récupère la première carte et l'ajoute à son donjon (B).



Paul joue en deuxième.
Il prend sa tuile Aventurier et la place sous la pioche Clés de niveau 1. Il récupère la première carte et l'ajoute à son donjon.

RENOUVELER LES CARTES

Au début de votre tour, si aucune carte visible dans la Ligne d'Exploration ne vous plait, vous pouvez ôter 1 Pièce d'Or de votre tuile Aventurier pour enlever la première carte de chaque pile et la remettre dans la boite. Vous pouvez le faire tant que vous pouvez payer.
Ensuite, choisissez un emplacement de la Ligne de Choix et récupérez une carte.



POUSSER UN AVENTURIER

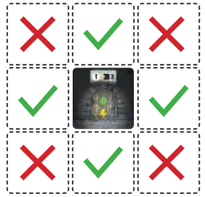
Si vous souhaitez récupérer une carte d'une pioche dont l'emplacement de la LC est déjà occupé, vous pouvez pousser la tuile qui s'y trouve :
- Ôtez une Pièce d'Or de votre tuile Aventurier (A).
- Déplacez la tuile présente sur l'emplacement convoité vers un emplacement libre de la LC de votre choix (B).
- Placez votre tuile sur l'emplacement désormais libéré (C).



Précisions :
· Si votre tuile Aventurier n'a plus de Pièces d'Or, vous ne pouvez plus pousser de tuiles.
· Le fait de pousser/déplacer une tuile adverse ne lui permet pas de reprendre une carte de la pioche où elle a atterri.
· **À 2 :** vous pouvez pousser une tuile Acolyte (adverse ou à vous) ou Aventurier adverse avec votre Aventurier. Votre acolyte n'ayant pas de Pièces d'Or sur lui, il ne peut pas pousser de tuiles.

RÈGLES DE POSE

Une carte Clés ou Porte doit être posée orthogonalement à côté d'une autre carte de votre donjon.
Poser une carte en diagonal est donc interdit.



Le donjon ne peut comporter **au maximum** que **4 lignes et 4 colonnes.**

Les cartes Clés peuvent être posées sur leur face recto ou verso.
En bas à droite de chaque carte Clés, un rappel indique le contenu du verso.
Choisissez la face visible de la carte au moment de sa pose, et elle restera ainsi jusqu'à la fin de la partie.


Recto Verso

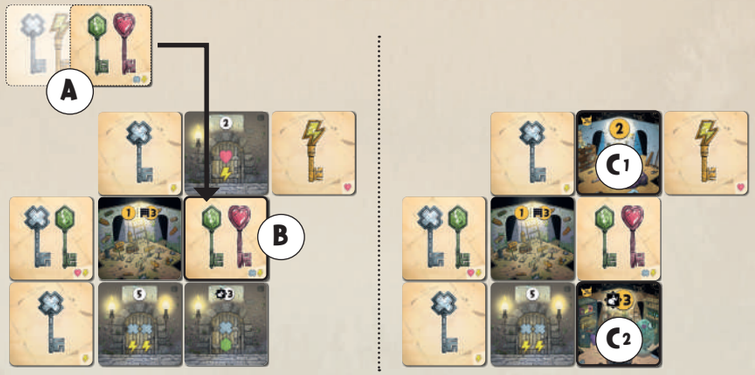
Les cartes Porte/Salle sont forcément posées face Porte visible.



OUVRIR UNE PORTE

Chaque carte Porte présente une contrainte d'ouverture en fonction des symboles Clé. À tout moment de la partie, si toutes les clés nécessaires sont présentes dans la même ligne et/ou colonne que la porte, celle-ci s'ouvre automatiquement.
Les clés n'ont pas besoin d'être adjacentes à la porte qu'elles ouvrent, il faut juste qu'elles soient dans la même ligne et/ou la même colonne qu'elle.
Retournez alors la carte Porte sur sa face Salle pour indiquer qu'elle est ouverte.

Une même clé peut permettre l'ouverture de plusieurs portes.



Exemple :
Paul récupère une carte Clés et il décide de la retourner (A).
Il place cette carte dans son donjon (B).
En la posant, il déverrouille 2 cartes Porte (C) :
- La carte C1 s'ouvre, car Paul a bien une clé Cœur et une clé Éclair dans la ligne et la colonne de cette porte.
- La carte C2 s'ouvre, car il a une clé Croix dans la ligne de cette porte et une clé Hexagone dans sa colonne.



Au tour suivant, Paul récupère une carte Porte et la place dans son donjon (D).
La porte se trouvant dans la même ligne et colonne que les clés nécessaires, elle est automatiquement ouverte (E), et ce, même si les clés ont déjà été utilisées précédemment.

Fin de la partie

Les tours s'enchainent jusqu'à ce que chaque personne ait 15 cartes dans son donjon. Elle récupère alors sa tuile Aventurier et la place dans son donjon, sur le dernier emplacement vide.

NOTE À 2 :
ajoutez votre tuile Aventurier et remettez votre tuile Acolyte dans la boite.

Comptez alors votre total de PO indiqués sur chaque carte Salle visible de votre donjon.
Les cartes Porte visible ne rapportent rien.
Les tuiles Aventurier rapportent autant de PO que le nombre de Pièces d'Or encore présentes dessus.
La personne qui possède le plus de PO gagne la partie.

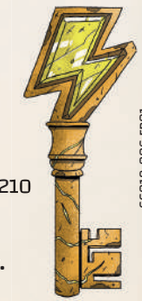


Exemple :
Paul marque 31 points :
- **A :** 5 PO.
- **B :** uniquement 1 PO, car elle n'est pas au centre de son donjon.
- **C :** 5 PO, car la carte au-dessus rapporte 5 PO.
- **D :** 0 PO, car elle n'est pas ouverte.
- **E :** 3 PO, car elle est au centre de son donjon.
- **F :** 1 PO, car elle n'est pas à gauche du donjon, sur les emplacements indiqués.
- **G :** 3 PO, car sa tuile Aventurier score 3 PO.
- **H :** 4 PO, car il a 4 clés Éclair.
- **I :** 3 PO, car sa tuile Aventurier est à côté.
- **J :** sa tuile Aventurier rapporte 3 PO.
- **K :** 3 PO, car la carte à sa gauche rapporte 3 PO.

Crédits

Auteurs Romain Clément et Kevin Gauvin
Illustrateur Florian Belmonte
Développement GRRRE Games
Mise en page Valériane Holley
Relecture Arnyanka
Typographies Changa, conçu par Eduardo Tunni
210 Dongwhacaek, conçu par Kwak Doo-Yul. De Design210

Les auteurs remercient tous les testeurs du jeu, et particulièrement Paul Niezborala et Pierre Gempp, pour leurs nombreuses parties test.



GG018-006 FR01