

## But du Jeu

Avoir le plus de Points de Victoire après la 2e année (moment du décompte)

## Mise en place début partie

- Choisissez un **premier joueur** et mettez le jeu en place comme indiqué sur l'image en page 7.
- Choisissez **2 cartes Évènement Spécial** au hasard, face cachée:
  - 1ere à placer sous pile Cartes Combat Year 2,
  - 2e dessus
- Chaque joueur pioche **3 de ses Cartes d'Ordre** au hasard, puis **en choisit 2** : ces ordres seront **inaccessibles au 1er tour**. Les joueurs révèlent leur choix d'Ordres éliminés simultanément. (1ere partie : tirer 2 Ordres au hasard et les éliminer, prendre les 6 restants en main)
- **2-3j** : placer 1 seul Compteur non joueur sur l'Evilometer  
3j : 1 joueur va joueur 1 PNJ;  
2j : chaque joueur joue 1 PNJ (placer plateaux PNJ pliés)  
Tirer 3 cartes au hasard de la pile Ordres et les placer sur ligne du haut plateau PNJ = Ordres inaccessibles ce tour

## Construction Phase 1 = Nouveau Tour

- Piochez **3 nouvelles tuiles Monstre** (ou Fantôme) et **2 tuiles de salle** → Plateau Central
- **À l'exception du tour 4**, il faut également :
  - Piocher les **tuiles Aventurier** (4 à 4 joueurs, 3 sinon) et les trier en fonction de leurs teintes et leurs glyphes, du plus puissant au moins puissant.
  - S'ils sont tous de même puissance, remettre la dernière tuile piochée sous la pioche et en piocher 1 autre)
  - Retourner la Tuile Évènement du prochain tour.
  - S'il s'agit d'un Évènement Spécial, révèlez la Carte d'Évènement Spécial de l'année en cours.

## Construction Phase 2 = Ordres (1/3)

### • Ordres des PNJ joués en 1er:

- **si 1 PNJ** : tirer au hasard **3 Ordres** dans la pioche Ordres accessibles et les poser face visible sur ligne bas plateau PNJ. Placer ensuite 1 Minion PNJ sur **ligne II** de chaque Action choisie. Remettre les Ordres inaccessibles dans la pioche Ordres PNJ, et déplacer les 3 nouveaux Ordres vers la ligne du haut (inaccessibles pour tour suivant)  
Les joueurs choisissent et jouent leurs Ordres ensuite.  
Les Minions PNJ ne font rien et remis sur plateau PNJ à leur tour.
- **si 2 PNJ** : pour chq, tirer au hasard **2 Ordres** dans la pioche Ordres accessibles et les poser face visible sur ligne bas plateau PNJ. Placer ensuite 1 Minion du PNJ sur **ligne II** de chaque Action choisie (si mm choix pour les 2 PNJ, placer les Minions en II et III).  
Puis **chq joueur choisit le 3e choix du PNJ parmi les 3 Ordres restants** et le joue **face cachée** en mm temps que ses choix.  
**Ce 3e Ordre est révélé AVANT de révéler les Ordres des joueurs.**  
**Les Minions PNJ sont à placer sur ligne I pour cette Action** (si mm Action choisie par les 2 PNJ, placer les Minions sur I et II).  
Les Minions PNJ ne font rien et sont remis sur plateau PNJ à leur tour.  
Remettre les 3 Ordres inaccessibles ds pioche Ordres PNJ, ceux du tour seront inaccessibles le tour suivant.

# Dungeon Lords 1/2

(d'après l'aide de Julien « scand1sk » Vion)

## Construction Phase 2 = Ordres (2/3)

- Chaque joueur choisit **3 Cartes d'Ordre** et les place face cachée sur leur plateau, **1ere à exécuter à gauche**  
**Choix du 3e Ordre pour PNJ si 2j**
- **Révèler 3e Ordre PNJ en 1er si 2j**
- Les joueurs **révèlent leur 1er Ordre en mm temps** et placent chacun leur tour leurs Minions sur les espaces prévus (**1er espace disponible en commençant par I**) en commençant par premier joueur puis sens horaire.  
Idem pour 2e et 3e Ordre.
- Un joueur qui choisit de **Recruter un Monstre** (ou Fantôme) comme **premier ordre doit payer 1 Or**.
  - Si ne peut pas payer, ne peut pas occuper la place.
  - S'il n'y a pas d'espace disponible pour un Minion, placez le sur la Carte d'Ordre du plateau du joueur.
  - Les Actions sont jouées dans l'ordre indiqué par le Plateau Central, de gauche à droite, de haut en bas.

- **Prendre de la Nourriture, Améliorer sa Réputation, Recruter des Lutins, Acheter des Pièges**  
il faut payer le cout indiqué à gauche de la flèche (si présente) pour gagner ce qui est représenté à droite de celle-ci. Ne payer qu'une partie du cout pour une partie des bénéfices n'est pas autorisé.
  - Un joueur qui obtient le droit d'Espionner peut regarder une Carte de Combat.
  - **Lors de la Deuxième Année, un joueur achetant des pièges peut prendre une Carte Piège supplémentaire, puis doit défausser l'une de ses cartes (incluant celles qu'il a en main)**

- **Creuser des Tunnels, Extraire de l'Or** :  
vous obtenez un permis pour employer jusqu'au nombre indiqué de lutins. Il est possible d'en utiliser moins.
  - Sur l'emplacement III, il faut obligatoirement un Contremaître = 1 lutin en plus qui ne creuse pas, quel que soit le nombre de lutins employés.
  - **Les Trolls ne peuvent pas être utilisés pour creuser ou extraire de l'or.**
  - Les nouveaux tunnels doivent être adjacents à une salle ou un tunnel déjà placés. Il est interdit de remplir un carré de 2x2 cases. Il faut utiliser un Lutin pour chaque nouveau tunnel.
  - Chaque lutin peut extraire 1 Or d'un Tunnel non conquis. Deux lutins ne peuvent pas extraire de l'or du même tunnel.
  - **PAS d'Or dans Tunnel conquis ou Salle**

Lutin qui creuse Tunnel = placer Tunnel puis Lutin **à côté** Tunnel  
Lutin qui prend Or = placer Lutin **sur** Tunnel (possible de prendre Or sur Tunnel creusé ce tour)

- **Recruter un Monstre (ou Fantôme)** :  
**les joueurs choisissent dans l'ordre inverse – III, II, I.** Quand vous recrutez un monstre, vous payez son cout (sur carte en haut à droite)  
Sur l'emplacement III, vous payez également 1 Nourriture.  
Placer Monstre dans Antre SAUF Troll à placer avec Lutins.

## Fantômes

Les Fantômes ne sont PAS des Monstres, donc ne comptent pas dans les limites de 1 Monstre/couloir et 2 Monstres/salle

## Aventuriers

- **Guerrier** : toujours placé en tête
- **Voléur** : pour chaque symbole « boule », réduit de 1 les dommages faits par un piège en commençant par aventurier en tête (idem pour Paladin),
- **Clerc** : à la face de « Healing », pour chaque cœur, enlève 1 dégât en commençant par aventurier en tête (idem Paladin),
- **Magicien** : pour chaque gemme, apporte 1 Point de Puissance Magique. Ces points sont nécessaires pour le lancement des sorts (cartes) sur le plateau de Combat (idem Paladin)
- **Niveau** = glyphe en haut à gauche (+ compliquée et foncée = + haut niveau)
- **PV** en haut à droite
- Dos Argent = 1ère année ; Or = 2e année

## Défausser cartes & tuiles

Défausser Cartes FACE CACHEE mais Tuiles FACE VISIBLE

## Construction Phase 2 = Ordres (3/3)

- **Construire une Salle** :  
**les joueurs choisissent dans l'ordre inverse.**  
Sur les emplacements III et II, vous payez 1 Or. Sur l'emplacement I, il n'y a rien à payer, mais il se peut qu'aucune salle ne reste.
  - **Un joueur ne peut acheter qu'1 seule Salle par tour**
  - La salle remplace un tunnel non conquis.
  - Deux salles ne peuvent pas être adjacentes.
  - Lors de la Première Année, les salles doivent être construites dans les zones (indiquée sur la tuile Salle)
- **Si vous n'utilisez pas une action**, renvoyez la Figurine Laquais sur la Carte d'Ordre correspondante pour indiquer que cet ordre n'a pas été exécuté.
- Quand un Ordre est exécuté, remettre le Laquais sur plateau joueur.

## Construction Phase 3 = Production et récupération des Ordres

- **S'il vous reste des Lutins inutilisés (ou des pions Troll)**,  
vous pouvez les affecter dans des salles de production. Placez le nombre de Lutins (ou Trolls) indiqué (et payez l'éventuel cout additionnel) pour obtenir le produit indiqué. Les Lutins produits par une salle peuvent être immédiatement utilisés.
  - Lors de la Première Année, chaque salle ne peut produire qu'une fois par tour. **Lors de la Deuxième Année, deux fois par tour.**
- **Récupérez les deux Cartes d'Ordre inaccessibles.**  
Récupérez également l'1 des trois cartes jouées ce tour : soit la toute première (la plus à gauche), soit une carte sur laquelle se trouve une Figurine Laquais.  
Placez les 2 autres cartes sur les deux emplacements dédiés aux ordres inaccessibles.

## Construction Phase 4 = Evènements

- Les évènements affectent tous les joueurs dans l'ordre, en commençant par le premier joueur.
  - **Jour de Paie** : pour chaque monstre (et fantôme), vous devez soit payer son cout, soit le laisser partir et gagner 1 Point de Méchanceté.
  - **Impôts** : pour chaque paire de tuiles dans votre donjon (conquises ou non), vous devez vous acquitter d'une taxe d'1 Or, arrondi au supérieur.
- Prenez un marqueur rouge (−3 points de victoire à la fin du jeu) pour chaque Or non payé (volontairement ou non) et le placer sur pile Lettres.
  - **Évènement Spécial** : suivez les instructions de la carte événement Spécial.

## Construction Phase 5 = Aventuriers

- **2j** : déplacez le Compteur de Méchanceté du joueur fictif d'1 espace vers le haut.
- L'aventurier le moins puissant (à l'extrême gauche) est affecté au joueur placé le plus bas au Méchantomètre.
  - L'aventurier suivant est donné au joueur suivant sur le Méchantomètre, etc. En cas d'égalité, le premier joueur dans l'ordre du tour est considéré comme étant le plus gentil.

L'Aventurier du Printemps est placé sur la case près de l'entrée du Donjon. Les nouveaux aventuriers sont placés derrière les aventuriers des tours précédents, à l'exception des Guerriers, qui sont placés à l'avant du groupe.

## Construction Phase 6 = Fin du tour

- Renvoyez tous les lutins dans leur antre.
- **Sauf en automne**, le pion Premier Joueur est passé au joueur suivant vers la gauche.

## Paladin

- Il n'y a qu'1 seul paladin chaque année.
- Le Paladin quitte sa tente et va en tête de la file d'Aventuriers dans le donjon du premier joueur à atteindre ou dépasser le seuil de tolérance du Paladin, indiqué sur le Méchantomètre, dès que cela se produit.
- Le Paladin change de donjon dès qu'un joueur dépasse le niveau de méchanceté du joueur actuellement en charge du Paladin, à condition que le seuil de tolérance du Paladin soit atteint.
  - Placez alors le Paladin sur le donjon du joueur le plus méchant.
    - Si égalité, le premier joueur est le plus gentil.
    - Le changement de donjon peut avoir lieu pendant le combat. Dans ce cas, le Paladin conserve ses éventuels points de blessures.

## Monstre

- Coût en haut à droite : à payer au recrutement et au Pay Day
- Dos Argent = recruté 1ère année ; Or = recruté 2e année

# Dungeon Lords 2/2

(d'après l'aide de Julien « scand1sk » Vion)

## Combat

- Retournez le Plateau d'Avancement. Placez les cartes de combat de l'année en cours, dans l'ordre.
- Le combat se déroule sur 4 tours maximum.
  - Si un aventurier accumule autant ou plus de points de blessure qu'il n'a de points de vie, il est éliminé et va immédiatement au Cachot.
  - Le combat se termine quand tous vos aventuriers sont éliminés, ou à la fin des 4 tours ou si plus de Tunnel / Salle non-conquis.
  - A la fin du Combat, les Aventuriers restants sont défaussés.
- **Phase 1 : planification.** Les joueurs peuvent jouer cette phase simultanément.
  - Choisissez une tuile non conquise le plus près possible de l'entrée, et placez-y une Figurine Laquais.
  - Dans un tunnel, vous pouvez jouer 1 piège et 1 monstre.
  - Dans une salle, vous pouvez jouer 1 piège (au cout d'1 Or) et jusqu'à 2 monstres.
  - Vous pouvez jouer autant de fantômes que vous le souhaitez.
  - Vous n'êtes pas obligé de jouer un piège, ni de monstre (ou fantôme).
  - **Si vous n'avez plus de tuile non conquise**, sautez la phase de planification et défaussez un aventurier emprisonné.

– **Phase 2 : révélation de la carte de combat.** Révélez la Carte de Combat de ce tour.

- **Phase 3 : affrontement.** Effectuez la phase d'affrontement dans l'ordre du tour, en commençant par le premier joueur.
  - Le joueur actif place 1 Laquais sur la partie Combat de son plateau pour suivre l'avancement.
  - Effectuer les phases pour chaque Round tant qu'il reste 1 Aventurier ou 4 rounds pas faits.

Fin combat : remettre les Monstres / Fantômes face visible dans l'Antre

## Deuxième Année : Mise en place

- Retournez le Plateau d'Avancement sur la face Construction.
- Placez les 4 nouvelles Cartes de Combat sur la ville du Plateau Central.
- Défaussez le Paladin de la Première Année s'il est toujours présent.
- **À 2j, le joueur fictif perd deux points de méchanceté** (vers le bas).
- Choisissez un nouveau premier joueur en déplaçant le marqueur de premier joueur :
  - à 4 joueurs, vers le joueur situé à droite
  - à 3 joueurs, vers le joueur situé à gauche
  - à 2 joueurs, pas de changement
- Il sera possible de produire 2 fois ds chaque Salle Production s'assez de Lutins (à affecter pour chaque Production).
- Si achat Piège, tirer 1 carte Piège de +, en choisir le nombre acheté (1 ou 2) et défausser 1 carte Piège de sa main.

## Phases d'un Round d'Affrontement

ATTENTION : Le Paladin peut quitter le Combat et changer de Donjon si le joueur qu'il attaque n'est plus le plus Méchant.

1. Révélez (et éventuellement payez) votre carte de **Piège** et effectuez son effet.
  - **Les voleurs réduisent les dégâts infligés d'1 point par symbole Piège**, protégeant en priorité l'aventurier en tête du groupe. Défaussez la carte Piège.
2. Si la carte de combat indique un **Sort Rapide (éclair)** et que le groupe dispose de suffisamment de points de magie (fournis par les Magiciens), alors effectuez l'effet du Sort Rapide : coût = 1 pour sort lancé au round 1, 2 pour Round 2, etc.
3. Vos **monstres (et fantômes)** attaquent dans l'ordre que vous souhaitez. Après l'attaque, votre monstre (ou fantôme) est mis hors-jeu jusqu'à la fin de l'année en cours.
  - Par défaut, le Monstre attaque le 1er Aventurier (sauf attaque spéciale. Si Monstre a 2 attaques, choisir celle que l'on veut. Les dégâts en trop ne sont pas reportés sur Aventurier suivant. Aventurier éliminé → case Prison plateau joueur
4. Si la carte de combat indique un **Sort Lent (gemme)** et que le groupe dispose de suffisamment de points de magie, alors effectuez l'effet du Sort Lent.
5. Si au moins un monstre (ou fantôme) a attaqué, alors retirez un point de blessure du groupe pour chaque symbole **Guérison porté par Prêtre ou Paladin**. L'aventurier en tête du groupe est guéri en priorité.
6. Le groupe subit le nombre de **blessures indiqué sur la Carte de Combat en bas à gauche (goutte sang)**. Les blessures sont infligées à l'aventurier situé en tête du groupe **1 à la fois**.
  - Si celui-ci est éliminé, **les éventuelles blessures restantes sont infligées à l'aventurier suivant**. L'Aventurier est placé dans la case Prison du plateau du joueur.
  - S'il reste au moins un aventurier, le groupe **conquiert** la tuile. Retournez la et **perdez un point de Méchanceté**.
7. Passer au round suivant (tant que pas 4 rounds)

## Score

- Comptez les points de victoire pour chaque donjon selon carte Score
- Distribuez les éventuels points de victoire liés aux diverses Titres (voir p21 règles et carte Titre)
  - Le titre de Seigneur des Bas-fonds est décerné au joueur ayant le plus de points.
    - 3j/4j : chaque Titre vaut 3 PV, 2 si égalité
    - 2j : chaque Titre vaut 2 PV, 1 si égalité
- Tous les joueurs ayant un score positifs reçoivent leur permis de Seigneur de Donjon.