DRAGONQUEST
A FANTASY DICE GAME

Un jeu de Dan Glimne,
pour 1 à 4 joueurs, à partir de 10 ans.

Un jeu auquel vous allez jouer comme si votre vie en dépendait !

Les lourdes portes du château s'ouvrent en grinçant dans les pâles lueurs de l'aube. Vous attrapez votre torche et votre épée et lancez un regard à travers l'obscurité qui s'étend devant vous...

Réussirez-vous à déjouer les pièges et à survivre aux monstres afin de ressortir avec un des fabuleux trésors avant que le soleil ne se couche?

MATÉRIEL

- 1 bloc de feuilles de score

- 4 dés noirs Déplacement

- 1 dé rouge Déplacement spécial

- 10 dés écrus Salle du trésor

- 3 dés jaunes Danger

- 1 dé jaune avec des lettres

- 3 dés bleus Combat

- 1 dé violet foncé Combat contre un squelette

- 2 dés blancs Blessure

- 1 dé gris Araignée

- 13 Trésors

- 12 jetons Objet

- 3 tuiles Araignée

- 3 tuiles Démon

- 2 marqueurs «Sauter le prochain tour»

- 3 tuiles Mur

- 1 livret de règles
- 1 Récapitulatif des objets

MISE EN PLACE

1) Prenez chacun **une feuille de score du bloc** ainsi qu'un stylo (non fourni). Inscrivez votre nom sur la feuille - vous pouvez même **inventer un personnage si vous le souhaitez** !

2) Triez les **dés** en fonction de leurs différentes catégories et placez-les sur la table à portée de main de tous les joueurs.

3) Triez les trésors, les objets et les autres tuiles par catégorie puis placez-les également à portée de main de tous les joueurs.

4) Déterminez aléatoirement un premier joueur.

LA FEUILLE DE SCORE

Votre feuille de score vous servira à noter un certain nombre d'éléments au fur et à mesure de la partie. Voici un aperçu des informations que vous devrez reporter sur votre feuille :

- la position du soleil sur la **piste du soleil**, c'est à dire le tour en cours,
- votre p**rogression dans le château** vers la **Salle du trésor** puis vers la **sortie,**
- les **points de vie** (PV) qu'il vous reste,
- les **pièges** dans lesquels vous tombez,
- les **pièces** que vous récupérez dans la Salle du trésor,
- ce que vous ramassez lors de votre aventure (**points de découverte**) ainsi que les **monstres** que vous rencontrez,
- et - si vous êtes malchanceux ou que vous prenez des risques inconsidérés - votre **mort.**

Note : ***Assurez-vous que votre feuille de score soit visible par les autres joueurs. De cette façon, vous pouvez être certain que tout ce que vous inscrivez est correct et que personne n'oublie de noter un élément.***

QUI GAGNE - ET QUI PERD?

Il n'y a qu'une seule façon de remporter la partie : partir de la case de départ à gauche, passer par la Salle du Trésor et trouver la sortie à droite avant que le soleil ne se couche et que vous n'ayez plus de tours à jouer. Si vous êtes le seul joueur qui atteint ce but, vous remportez la partie. Si vous êtes plusieurs, le gagnant est celui qui a réussi à gagner le plus de trésors (comptés en pièces d'or).

Il y a en revanche plusieurs façons de perdre la partie et de vivre une mort affreusement douloureuse. Vous pouvez perdre tous vos points de vie en combattant des monstres et en tombant dans des pièges - et si vous ne parvenez pas à quitter le château avant que le soleil ne se couche, vous serez engloutis par l'obscurité.

VUE D'ENSEMBLE D'UN TOUR

Voici un résumé de ce qui peut/va arriver à chacun de vos tours. Vous trouverez des règles détaillées pour chaque section dans ce livret.

A) Tout d'abord, cochez la case suivante sur la **piste du soleil** en allant de gauche à droite.

B) Puis, le joueur situé à votre droite va tenter de vous piéger en utilisant les trois tuiles Mur. Cela peut vous obliger à bloquer certaines cases de votre château sur votre feuille de score et donc vous forcer à emprunter une route plus longue.

C) Lancez les **cinq dés Déplacement** *(un rouge et quatre noirs)*. Vous pouvez ensuite relancer une fois ou au maximum deux fois les dés de votre choix, à l'exception de ceux qui représentent un crâne.

Une fois vos lancers terminés, vous pouvez soit vous déplacer dans le château et marquer des **points de découverte** sur votre feuille de score - ou passer directement à l'étape D) si vous êtes malchanceux et que vous obtenez trois crânes ou plus.

D) Si vous obtenez **trois crânes ou plus avec vos dés Déplacement**, vous ne pouvez pas vous déplacer ou marquer des points de découverte ! A la place, vous devez poursuivre votre tour en lançant le **dé Danger jaune** afin de voir ce que vous avez rencontré - un monstre ou un piège. Vous perdrez ensuite très probablement des points de vie, ce que vous devrez noter sur votre feuille de score.

E) Si vous réussissez à atteindre la **Salle du Trésor** sur votre feuille de score, poursuivez votre tour en lançant les dés **Salle du Trésor** afin de voir ce que vous pouvez trouver et ce que vous réussissez à transporter. Vous avez le droit si vous le souhaitez -et si vous osez- de rester dans la Salle du Trésor pour le tour suivant, et celui d'après et ainsi de suite, afin d'accumuler de plus en plus de trésors... et ce jusqu'à ce que vous décidiez de partir et de vous mettre en quête de la sortie. Mais plus vous restez et plus le risque de réveiller le dragon est élevé - et ce n'est pas quelque chose dont vous avez envie !

F) Si vous parvenez à atteindre la sortie avant que le soleil ne se couche, vous avez survécu aux dangers du château (pour cette fois...) et vous additionnez le total de la valeur des trésors et des pièces que vous avez emportés avec vous !

G) Si quelque chose ne se passe pas bien - et cela peut arriver à plusieurs occasions- cela peut entrainer la mort de votre héros. Dans ce cas, votre dernière action de la partie sera de cocher la case Dragon en bas à droite de votre feuille de score.

LES RÈGLES EN DÉTAILS

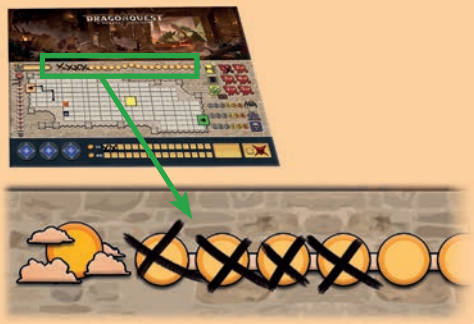
Une partie de ***Dragon Quest*** se joue en maximum 19 tours (20 si vous possédez l'Amulette du Temps).

En commençant par le premier joueur, vous jouez tous votre tour dans le sens des aiguilles d'une montre, à condition que votre héros soit toujours en vie. Chaque tour est au moins composé des étapes A) et B) décrites ci-dessous. Les autres étapes n'ont lieu que si les conditions le permettent.

A.1 COCHER LA CASE SUIVANTE SUR LA PISTE DU SOLEIL

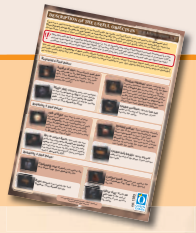
En haut de votre feuille de score, vous trouverez la piste du soleil composée de 19 cases qui représentent le temps du lever au coucher du soleil. Vous commencez chaque tour en cochant la première case vide de gauche à droite.

- Lorsque (et si...) vous cochez la dernière case tout à droite de la piste du soleil, vous entamez votre dernier tour de jeu lors duquel vous devez réussir à sortir du château, c'est à dire faire en sorte que votre ligne sur votre feuille de score atteigne la sortie située à droite. Ensuite, le soleil se couche et, comme indiqué par le symbole crâne, une mort certaine vous attend à l'intérieur du château...



A.2 LES OBJETS

Vous pouvez ensuite dépenser des points de découverte (voir section C.3) pour acheter un objet. Les 12 objets que vous pouvez trouver dans le château - si vous avez de la chance- sont présentés dans le Récapitulatif des objets. Attention toutefois, aucun d'entre eux n'est utile contre le dragon !



B LES TUILES MUR

Important : Sautez cette étape si vous vous trouvez actuellement dans la Salle du Trésor ou que vous venez juste de la quitter !

Le joueur situé à votre droite prend les trois tuiles Mur, en choisit secrètement une et la place devant vous, côté blanc visible.

Vous devez ensuite dire à haute voix un nombre compris entre 1 et 3. Retournez la tuile sur son côté numéroté :

Si le nombre sur la tuile n'est **pas** le même que celui que vous avez dit, rien ne se passe, aucune case n'est bloquée lors de ce tour !

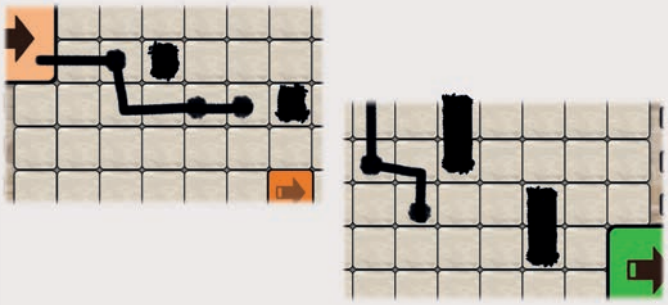
Tuiles Mur - côtés numérotés

Cependant, si le nombre que vous avez indiqué **correspond** à celui de la tuile Mur, votre adversaire doit maintenant **bloquer une case de son choix** sur votre feuille de score !

Il ne peut cependant pas bloquer n'importe quelle case, quelques restrictions s'appliquent :

- Il ne peut pas bloquer une case adjacente à la case de départ, à la Salle du Trésor, à la sortie ni aux cases orange et noires.
- Il ne peut pas bloquer **plus de deux cases adjacentes** orthogonalement. Il n'a **jamais** le droit de bloquer deux cases adjacentes en diagonale. Si votre adversaire a déjà bloqué deux cases adjacentes orthogonalement, la prochaine case qu'il devra bloquer devra se situer au moins une case plus loin que ces dernières.

Pour résumé, **il doit toujours y avoir une route possible pour aller de la case de départ à la sortie en passant par la Salle du Trésor** sur votre feuille de score, même si cette route n'est pas droite et vous fait perdre du temps !



Exemple :
Gina est sur le point de lancer les dés Déplacement lors de son tour mais auparavant, Christopher qui est assis à droite de Gina prend les tuiles Mur et en choisit une secrètement. Il s'agit de la tuile «2» et il la place devant elle (côté numéroté caché). Gina choisit le numéro «2»... ce qui malheureusement correspond au numéro de la tuile ! Christopher prend donc sa feuille de score, bloque une des cases de son choix puis la lui rend. Gina peut maintenant lancer les dés Déplacement. Si elle avait choisit le numéro «1» ou le numéro «3», elle n'aurait pas eu de case bloquée lors de ce tour.

C.1 LES DÉS DÉPLACEMENT

Vous pouvez maintenant continuer à explorer le château ! Lancez le dé Déplacement rouge ainsi que les quatre dés noirs afin de voir ce que vous pouvez faire. Vous devez **immédiatement mettre de côté** les dés qui représentent un crâne.
Attention, le dé rouge peut indiquer deux crânes !

- Après ce premier lancer, vous avez le droit de relancer les dés de votre choix une ou **maximum deux fois, à l'exception** des dés qui représentent **un crâne** - qui doivent **toujours** être mis de côté. Vous n'êtes pas obligé de relancer les dés si vous ne le souhaitez pas, vous pouvez vous arrêter après le premier lancer ou après le deuxième et accepter le résultat.

- **Si vous obtenez un total de trois crânes ou plus à n'importe quel moment, vous ne pouvez plus lancer les dés, ni vous déplacer, ni faire une découverte.** A la place, vous devez vous rendre immédiatement à la section **D.1** (page 6).

- Si vous n'avez pas obtenu trois crânes ou plus, vous devez maintenant vous déplacer sur votre feuille de score (C.2) et accumuler des points de découverte (C.3). Ces points de découverte vous serviront à acquérir un ou plusieurs des 12 objets du jeu, qui peuvent agrandir votre trésor ou même vous sauver la vie (voir Récapitulatif des objets).

Exemple :
Anna lance les cinq dés Déplacement et obtient deux crânes, une salle, un couloir et un symbole découverte. Elle choisit de s'arrêter là et elle se déplace de deux cases sur sa feuille de score et coche un point de découverte. Son tour est désormais terminé.

C.2 SE DÉPLACER SUR LA FEUILLE DE SCORE

Si vous avez obtenu **moins de trois crânes** ainsi qu'au moins un symbole Salle/Couloir avec les dés, vous avez le droit de vous déplacer dans le château.

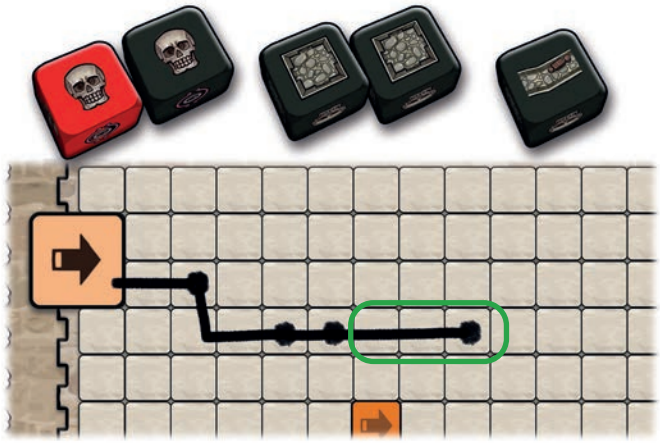
- Vous pouvez avancer d'autant de cases que de symboles Salle et Couloir que vous avez obtenus avec les dés Déplacement - une case pour chacun de ces symboles.

Salle

Couloir

Vous commencez votre aventure sur la case de départ située à gauche de votre feuille de score. Vous pouvez avancer sur n'importe quelle case adjacente orthogonalement à cette dernière.

Vous indiquez votre avancée dans le château en dessinant une ligne continue sur votre feuille de score. Elle peut zigzaguer en haut, en bas, à gauche et à droite mais jamais en diagonale (sauf si vous possédez l'objet qui vous permet de le faire une fois). Vous ne pouvez pas avancer sur une case bloquée ou sur une case sur laquelle vous avez déjà été auparavant, à l'exception de la Salle du Trésor (qui compte comme une seule case). A chaque fois que vous **terminez un déplacement, indiquez-le en dessinant un point sur** la case concernée (voir exemple à droite).



Exemple :
Beate lance les dés Déplacement et obtient un crâne, deux faces blanches, une salle et un couloir. Elle met de côté le crâne, la salle et le couloir et relance les deux dés restants. Elle obtient un autre crâne et une autre salle. Elle a donc maintenant deux crânes et ne souhaite pas relancer les dés une deuxième fois. Elle s'arrête donc là et utilise ses deux salles et son couloir pour se déplacer de trois cases sur sa feuille de score.

!! Vous avez le droit si vous le souhaitez de vous **déplacer de moins de cases que ce qui est permis par les dés !** (Cela peut être pour des raisons tactiques : par exemple en espérant qu'un autre joueur sortira de la Salle du Trésor et que cette dernière sera vide au prochain tour). Notez également qu'il est possible, bien que très rare, que rien ne se passe pendant votre tour et que vous ne vous déplaciez pas.

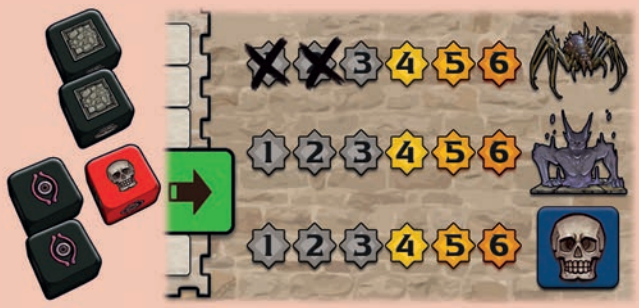
Note :
Pour une partie plus facile, tous les joueurs (ou les joueurs les plus jeunes) peuvent commencer sur la case orange au lieu de la case de départ.

Exemple :
Christopher lance les dés Déplacement et obtient deux crânes et trois faces blanches ! Comme il est proche de la sortie et qu'il lui reste plusieurs cases vides sur la piste du soleil et donc un peu de temps, il ne veut prendre aucun risque. Il décide donc de ne pas relancer les dés et reste là où il se trouve sur sa feuille de score sans se déplacer.

C.3 GAGNER DES POINTS DE DÉCOUVERTE

Si vous n'avez pas obtenu 3 crânes ou plus, vous **devez** maintenant cocher une case Point de découverte pour chaque dé Déplacement qui représente un symbole Découverte .

Sur votre feuille de score, il y a trois rangées de points de découverte qui vont de 1 à 6 ainsi qu'une case Danger à droite de chaque rangée qui représente une araignée, un démon ou un squelette. Vous commencez par cocher la rangée **du haut** en cochant d'abord la case 1 puis les autres cases de gauche à droite.



Exemple :
Lors de son tout premier tour, David lance les dés Déplacement et obtient deux faces blanches, deux salles et un symbole Découverte. Il décide de relancer les deux faces blanches et obtient un crâne et une nouvelle face blanche. Il met le crâne de côté et lance une nouvelle fois son dé face blanche qui se transforme en un symbole Découverte. Il avance ensuite de deux cases sur sa feuille de score (pour les deux salles) et coche les cases 1 et 2 de la première rangée de points de découverte.

Vous pourrez ensuite utiliser les points de découverte que vous avez accumulés afin d'acquérir un objet correspondant à la valeur que vous atteinte ou d'une valeur inférieure, mais seulement au début de votre tour (A.2).
Une fois que vous avez lancé vos dés Déplacement, il est trop tard !

Lorsque vous achetez un objet, vous devez rayer toute la rangée de points de découverte. Les points en surplus (s'il y en a) sont perdus et le danger représenté au bout de la rangée ne peut plus vous atteindre (voir C.4).

Lorsque vous obtenez de nouveaux symboles Points de découverte lors de la suite de la partie, cochez la première case de la rangée située juste en dessous de celle que vous avez barrée. Une fois que vous avez barré vos trois rangées, vous ne pouvez plus gagner de points de découverte pour le reste de la partie.

Exemple :
Plusieurs tours ont été joués dans la partie et Erika a réussi à gagner 5 points de découverte sur sa première rangée. C'est de nouveau son tour et elle décide au début de ce dernier (après avoir coché une case sur sa piste du soleil) «d'encaisser» ses 5 points de découverte. Elle choisit la tuile «Orbe de lumière» (qui coûte 5 points de découverte) et la place sur la table devant elle. Elle barre ensuite toute sa première rangée ainsi que l'araignée qui se trouve au bout. Puis elle continue son tour en lançant les dés Déplacement. Les points de découverte qu'elle obtiendra peut-être devront être indiqués sur la rangée du milieu.

C.4 RÉVEILLER UN DANGER EN COCHANT TROP DE CASES SUR UNE RANGÉE DE POINTS DE DÉCOUVERTE

Si vous **dépassez** les 6 points de découverte dans une rangée, vous avez réveillé le danger représenté au bout de cette dernière. Les effets de ce danger sont expliqués dans la section D.6 *(page 9)*.

Note : Dans les très rares cas où la réserve de tuiles araignée/démon est vide lorsque vous réveillez une araignée/un démon, vous devez le noter sur votre feuille de score au lieu de prendre une tuile.

Exemple :
Frédéric a 5 points de découverte sur la rangée du haut de sa feuille de score et il pourrait commencer son tour en achetant un objet de même valeur ou de valeur inférieure, mais il veut tenter d'atteindre les 6 points de découverte afin d'obtenir un objet encore meilleur. Son résultat final avec les dés Déplacement est de deux crânes, un couloir et deux points de découverte ! Dommage. Il se déplace d'une case dans le château (pour le couloir) et il doit ensuite cocher la case 6 de sa rangée de points de découverte ET l'araignée. Il barre ensuite toute la rangée et il doit prendre immédiatement une tuile Araignée qu'il place devant lui sur la table.

D.1 LE DÉ DANGER JAUNE

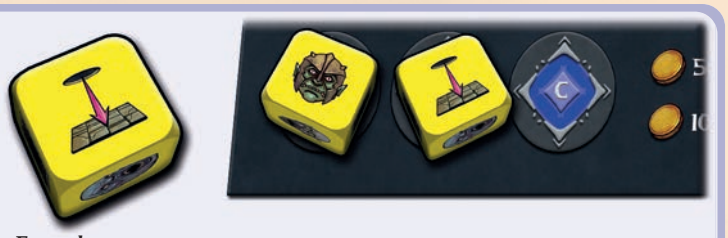
Si vous obtenez **un total de trois crânes ou plus** avec vos dés Déplacement, peu importe que ce soit votre lancer initial ou l'un des deux lancers suivants, vous ne vous déplacez **pas** dans le château et vous ne gagnez **pas** de points de découverte. A la place, vous devez continuer votre tour en lançant **le dé Danger jaune** afin de voir sur quoi vous venez de tomber dans le château : un piège (voir D.3) ou un monstre (voir D.4).

Commencez par mettre de côté le dé jaune avec des lettres, puis lancez un des dés Danger jaunes de votre choix et placez-le sur la case avec un «A» en bas à gauche de votre feuille de score.

Lancez ensuite un deuxième dé Danger: s'il représente le même symbole que le dé précédent, le résultat est clair - cela vous indique ce sur quoi vous tombez.

Exemple :
Henry vient juste d'obtenir un troisième crâne avec ses dés Déplacement. Il lance donc le premier dé Danger et le résultat est un Orque. Il place ce dé, face Orque visible, sur la case «A» de sa feuille de score. Il lance ensuite un deuxième dé Danger qui représente également un Orque. Le résultat est donc clair - il a rencontré un Orque dans le château.

Si au contraire, le deuxième dé Danger représente un symbole différent de celui que vous avez placé sur la case «A», placez ce second dé sur la case «B». Puis, lancez le dernier dé Danger : s'il représente le même symbole que le dé «A» **ou** «B», le résultat est clair - cela vous indique ce sur quoi vous tombez.



Exemple :
Ivana obtient un orque avec le premier dé Danger (et le place sur la case «A»), un piège avec une flèche avec le second dé Danger (qu'elle place sur la case «B») et un deuxième piège avec une flèche avec le troisième dé Danger. Le résultat est donc clair, elle est tombée sur un piège avec une flèche dans le château.

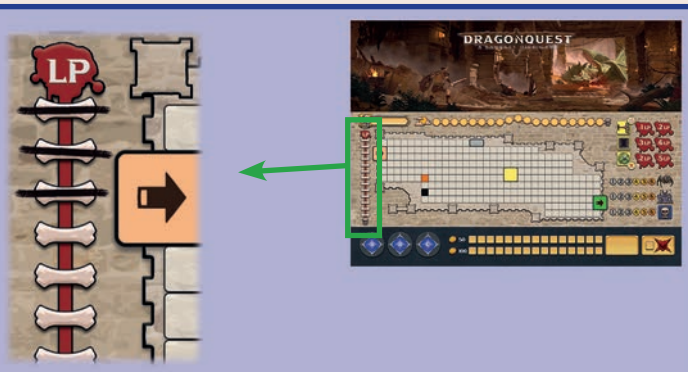
En revanche si le troisième dé Danger représente encore un symbole différent de ceux des premiers dés, placez ce dé sur la case avec un «C». Prenez ensuite le dé jaune avec des lettres et lancez-le. **Si vous obtenez une lettre, vous avez rencontré le monstre ou le piège indiqué sur le dé situé sur la case correspondante de votre feuille de score (A, B ou C).** Mais si vous obtenez une face **blanche**, vous avez de la chance et vous réussissez à vous échapper juste à temps !

Exemple :
John a d'abord obtenu un brouillard empoisonné (case «A), puis un Troll (Case «B») et pour finir un Orque (Case «C»). Il lance maintenant le dé jaune avec des lettres et il obtient un A. John a donc rencontré un piège Brouillard empoisonné dans le château.

D.2 POINTS DE VIE

Vous commencez la partie avec 13 points de vie (PV) qui sont représentés par 13 cases Os dans une colonne à gauche de votre feuille de score. **A chaque fois que vous subissez des blessures** (à cause d'un piège, d'un monstre ou du dragon), **barrez le nombre de Points de vie correspondant dans cette colonne**, en commençant par le haut et en descendant. Vous perdez un Os pour chaque Point de vie.

Si vous barrez le dernier Os en bas de la colonne, votre héros est malheureusement mort dans le château et vous avez perdu la partie.



!! Notez que l'un des objets que vous pouvez acquérir (la Potion de soin) vous donne immédiatement 3 Points de vie supplémentaires! Indiquez-les sur votre feuille de score en dessinant trois Os supplémentaires en bas de la colonne, de façon à «étendre» votre vie dans le jeu.

D.3 PIÈGES

Sur votre feuille de score, vous pouvez voir trois types de pièges différents avec deux cases Blessure rouges pour chacun d'entre eux. La première [deuxième] fois que vous tombez dans un piège, barrez la case correspondante à ce piège sur la gauche [droite] ainsi que le nombre de Points de vie indiqué. En fonction du type de piège, il peut aussi y avoir un «effet secondaire».

- **Piège avec une flèche :** Barrez le nombre de Points de vie indiqué sur votre feuille de score (-1 la première fois et -2 la deuxième fois que vous tombez dans ce piège). **Vous devez également lancer immédiatement un dé Blessure blanc** (les deux fois) et barrer en plus le nombre de Points de vie correspondant au résultat obtenu !

Exemple :
Dans l'exemple précédent, Ivana était tombée dans un piège avec une flèche et elle barre donc la case de gauche sur la ligne correspondante de sa feuille de score (où il est indiqué -1 PV). Le petit symbole dé Blessure indique qu'elle doit maintenant lancer un de ces dés. Elle obtient un résultat de 2. Elle doit donc barrer 1+2=3 Os dans sa colonne de Points de vie.

- **Trappe :** La première fois que vous tombez dans une trappe, barrez 3 PV sur votre feuille de score. Si cela vous arrive une deuxième fois au cours de la partie, vous devrez barrer 6 Points de vie !

- **Brouillard empoisonné :** La première fois que vous rencontrez ce piège, barrez 2 PV de votre feuille de score, **prenez** un marqueur «Sauter le prochain tour» et placez-le devant vous (s'il n'y a plus de marqueurs disponibles, entourez la prochaine case de votre piste du soleil à la place) !

Si vous tombez sur ce piège une deuxième fois, vous perdez 5 PV et vous prenez de nouveau un marqueur «Sauter le prochain tour».

Marqueur «Sauter le prochain tour» :
Si vous avez un de ces marqueurs placé devant vous au début de votre tour, contentez vous de barrer la case suivante de votre piste du soleil puis replacez le marqueur dans la réserve. Votre tour est désormais terminé et vous n'effectuez pas d'autres actions.

Exemple :
Dans l'exemple précédent, John est tombé sur un brouillard empoisonné. Sa feuille de score lui indique qu'il doit perdre 2 PV et qu'il doit également prendre un marqueur «Sauter le prochaine tour» et c'est donc ce qu'il fait. Lors de son tour suivant, il replace ce marqueur dans la réserve (après avoir coché la case suivante de sa piste du soleil) mais il ne fait rien d'autre. Lors du prochain tour, il pourra de nouveau jouer normalement.

Si vous tombez dans un de ces pièges une troisième fois au cours de la même partie, c'est la catastrophe : **vous mourrez automatiquement** car vous ne pouvez pas supporter de blessure supplémentaire. Barrez tous vos Points de vie restants et cochez la case Mort en bas à droite de votre feuille de score.

!! Gardez à l'esprit que certains des 12 objets que vous pouvez trouver dans le château (sous réserve d'avoir accumulé assez de points de découverte et de les avoir utilisés) peuvent vous protéger contre les pièges et les monstres ! **Ces objets sont cependant à usage unique**. Vous ne perdez pas de PV lorsque vous en utilisez un mais vous devez par contre le défausser pour le reste de la partie.

D.4 MONSTRES

Si le dé Danger jaune vous indique que vous êtes tombé sur un monstre (Goule, Troll ou Orque) vous devez immédiatement combattre ce dernier à mort. Pour ce faire, vous devez lancer autant de fois que nécessaire le dé Combat **jusqu'à** ce que vous obteniez une épée et que vous vainquiez le monstre ou **jusqu'à** ce que vous ayez perdu tous vos PV ce qui entraine votre mort.

Exemple :
Les dés Combat bleus pour une Goule, un Troll et un Orque.

Combat !

Prenez le dé Combat bleu correspondant au type de monstre que vous avez rencontré et lancez-le.

- Si vous obtenez une épée, vous avez vaincu le monstre. Votre tour se termine immédiatement.
- Si le dé représente au contraire un symbole monstre, vous devez immédiatement lancer le dé Blessure (voir page 9) et perdre des PV en conséquence. **Puis, lancez de nouveau le dé Combat.**

Continuez ainsi jusqu'à ce que vous obteniez une épée ou que vous n'ayez plus de points de vie.

Le dé Combat Goule est composé de 2 symboles Goule et 4 épées. Le dé Combat Troll est composé de 3 symboles Troll et 3 épées. Le dé Combat Orque est quant à lui composé de 4 symboles Orque et de 2 épées. Il est donc **plus compliqué de vaincre** un Orque qu'un Troll et plus compliqué de vaincre un Troll qu'une Goule.

D.5 LES DÉS BLESSURE

Il y a deux dés Blessure blancs chacun avec les faces suivantes : 1-1-1-2-2-3. **A chaque fois** que vous **échouez** lors d'un lancer avec un dé Combat (= vous obtenez un symbole Monstre), lancez immédiatement un ou les deux dés Blessure afin de déterminer combien de PV vous devez perdre :

Goule : Lancez les **deux** dés Blessure et perdez autant de PV que le nombre indiqué sur le dé avec le résultat le plus **faible.**

Troll : Lancez **un** dé Blessure et perdez autant de PV qu'indiqué par le résultat de ce dé.

Orque : Lancez les **deux** dés Blessure et perdez autant de PV que le nombre indiqué sur le dé avec le résultat le plus **élevé**.

Lancer des dés Déplacement : *4 crânes → Danger*

Lancer avec les dés Danger :

1er lancer avec le dé Combat : 1 3

2ème lancer avec le dé Combat : 2 2

LP

3ème lancer avec le dé Combat:

Exemple :
Karen a obtenu quatre crânes avec les dés Déplacement puis elle est tombée sur une Goule avec les dés Danger. Elle lance donc le dé Combat bleu correspondant et obtient un symbole Goule. Elle prend donc ensuite les deux dés Blessure et a pour résultat un 1 et un 3. Elle perd donc 1 PV sur sa feuille de score. Elle relance immédiatement le dé Combat et obtient de nouveau un symbole Goule. Cette fois-ci les deux dé Blessure ont pour résultat 2. Karen perd donc 2 PV supplémentaires. Son troisième lancer du dé Combat lui apporte finalement une épée ! Elle a réussi à vaincre la Goule et son tour est terminé - mais elle a tout de même perdu 3 PV.

D.6 ARAIGNÉES, DÉMONS ET SQUELETTES

Si vous activez un danger en accumulant accidentellement trop de points de découverte sans les dépenser, les évènements suivants ont lieu :

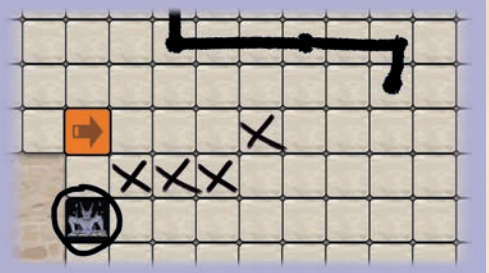
Araignée :
Prenez une tuile Araignée et placez-la devant vous. Vous avez été mordu par une araignée venimeuse et le venin commencera à faire effet **à partir du tour où vous quittez la Salle du Trésor** ET à chacun des tours suivants. Lors de chacun de ces tours, vous devez lancer le dé Araignée gris une fois, directement après avoir coché une case de votre piste du soleil (A.1) et effectuer les actions correspondantes au résultat obtenu :

- «Barrer des pièces» : vous êtes affaibli et vous devez barrer une case Pièce déjà cochée sur votre feuille de score (50 ou 100 comme vous le souhaitez) car vous ne pouvez plus les porter. Si vous n'avez plus de case Pièce cochée, rien ne se passe.

- «-2 PV» : vous perdez deux Points de vie lors de ce tour. Si vous perdez ainsi votre dernier PV, **cela entraine votre mort.**

Exemple :
Tuile Araignée et dé Blessure Araignée.

Démon :
Prenez une tuile Démon et placez-la devant vous. Le joueur situé à votre droite prend immédiatement votre feuille de score et **«active»** la case noire qui est dessus - il doit **dessiner un cercle** autour de cette dernière ! Désormais lors **de chaque tour**, à partir du tour **suivant** celui où vous avez rencontré le Démon, et toujours **à la fin** de vos actions habituelles, le Démon, guidé par le joueur à votre droite, avance de DEUX cases. Le Démon commence sur la case noire (le joueur à votre droite indique ses déplacements sur votre feuille de score avec des «X» dans les différentes cases) et se déplace dans votre direction sur la feuille de score en ligne droite ou en diagonale, sans tenir compte de vos déplacements lors du tour en cours et sans prendre en compte le fait que vous soyez ou non dans la Salle du Trésor. Le Démon ne peut pas entrer dans la Salle du Trésor et il ne peut pas retourner sur une case sur laquelle il a déjà été. En revanche, **il peut passer sur des cases bloquées et sur des cases par lesquelles vous êtes déjà passé.** De plus, vous n'avez plus le droit de passer par une case que le Démon a déjà traversée. Si le Démon réussit à atteindre la case sur laquelle vous vous trouvez (ce qui **comprend** la sortie, s'il l'atteint **lors du même tour que vous**), **vous mourrez immédiatement**.



Exemple :
Déplacement d'un démon.

Squelette :
Vous devez immédiatement combattre ce monstre comme pour une Goule, un Troll ou un Orc, mais vous devez utiliser le dé Combat contre un squelette violet foncé. Si vous obtenez une épée, vous avez vaincu le Squelette mais si vous obtenez un crâne vous perdez 1 PV **la première fois**, 2 PV la deuxième fois, 3 PV la troisième fois, 4 PV la quatrième fois et s'il y a une cinquième fois, **vous mourrez**.

Exemple :
Dé Combat contre un squelette violet foncé.

E.1 LA SALLE DU TRÉSOR

Vous n'avez pas besoin d'avancer d'un nombre de cases spécifique pour entrer dans la Salle du Trésor. Si vous avez des salles/couloirs inutilisés, ce n'est pas important. Vous **devez** passer par la Salle du Trésor pendant votre exploration du château, vous ne pouvez pas l'éviter. La Salle du Trésor ne compte que comme **une seule** case.

Une fois que vous êtes entré dans la Salle du Trésor sur votre feuille de score, et si vous êtes le seul joueur qui s'y trouve lors de ce tour, vous continuez votre tour en lançant les 10 dés Salle du Trésor afin de voir ce que vous trouvez et ce que vous pouvez emmener avec vous. Vous ne pouvez lancer les dés Salle du Trésor qu'**UNE SEULE** fois lors de votre tour *(sauf si vous possédez l'objet qui dit le contraire)*. **Mettez immédiatement de côté tous les dés avec un symbole Dragon !**

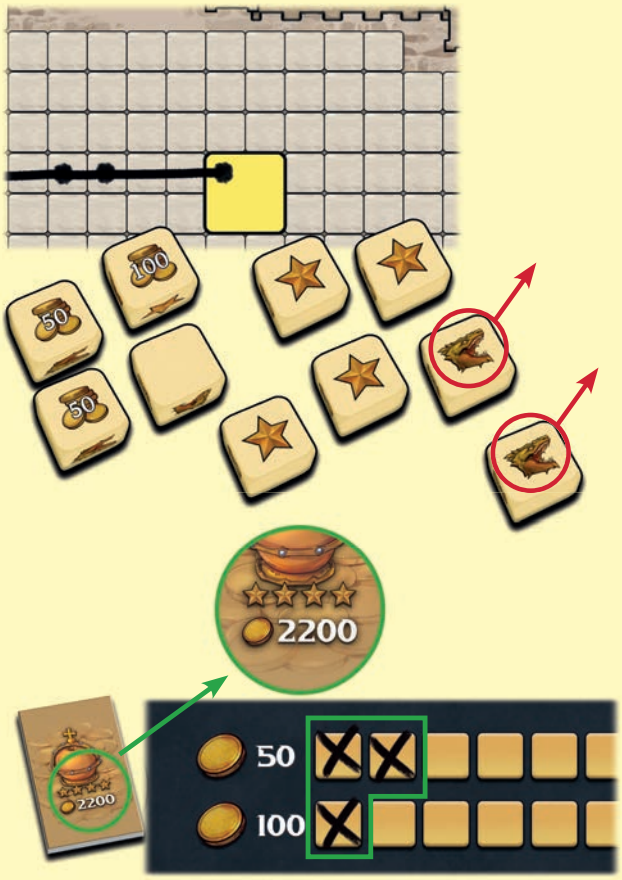
Notez **toutes les pièces** que vous obtenez, 50 ou 100, sur votre feuille de score.

Si vous obtenez deux **symboles Etoile** ou plus avec les dés Salle du Trésor, vous avez trouvé un objet de grande valeur ! Vous pouvez alors prendre **un** des trésors qui nécessite au maximum le nombre d'étoiles que vous venez d'obtenir. Attention, les trésors avec le plus de valeur peuvent nécessiter jusqu'à six symboles Etoile !

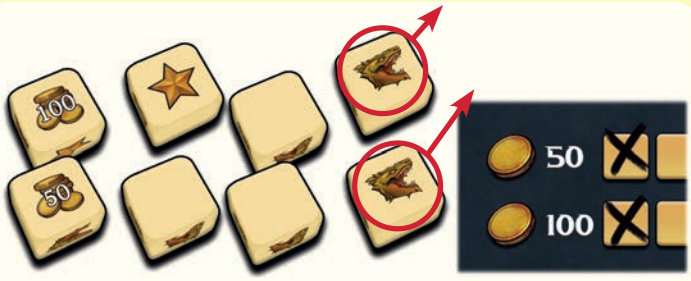
Vous avez peut-être remarqué qu'il y a deux tuiles Trésor «blanches» dans le jeu. Vous pouvez utiliser ces tuiles afin de créer les trésors de votre choix si vous le souhaitez.

Si vous choisissez de rester dans la Salle du Trésor lors de votre prochain tour, vous pourrez de nouveau lancer les dés Salle du Trésor restants. Lors de chaque tour où vous restez dans la Salle du Trésor, vous **êtes obligé** de lancer tous les dés restants (c'est à dire ceux qui ne représentent pas de symbole Dragon).

Si vous êtes plusieurs joueurs à vous retrouver dans la Salle du Trésor en même temps sur vos feuilles de score respectives, suivez la même procédure que décrit précédemment : lancez chacun votre tour les dés Salle du Trésor restants -il y en aura de moins en moins car vous devez toujours mettre de côté les dés qui représentent un dragon- puis cochez les pièces correspondantes sur votre feuille et/ou prenez un trésor, sous réserve d'avoir obtenu les symboles Etoile requis.



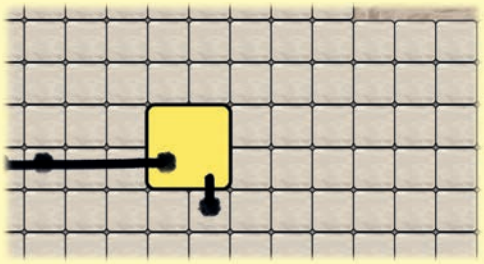
Exemple :
Lars a finalement atteint la Salle du Trésor et c'est le seul joueur qui s'y trouve pour le moment. Il lance les 10 dés et obtient le résultat suivant : Dragon-Dragon-blanc-50-50-100-Etoile-Etoile-Etoile-Etoile. Un lancer très chanceux ! Il met de côté les deux dés Dragon, coche deux cases 50 pièces et une case 100 pièces sur sa feuille de score puis il choisit une pomme d'or d'une valeur de 2200 pièces parmi la pile de trésors sur la table (cette pomme nécessite 4 symboles Etoile, ce qu'il vient juste d'obtenir).



Exemple :
Lars vient de terminer son lancer et c'est maintenant au tour de Martina d'arriver dans la Salle du Trésor sur sa feuille de score. (Lars se trouve toujours dans cette dernière sur sa feuille à lui). Elle lance les 8 dés Salle du Trésor restants et obtient le résultat suivant : Dragon-Dragon-blanc-blanc-blanc-50-100-étoile. Un lancer nettement moins bon que celui de Lars. Elle met de côté les deux dés Dragon - il y en a donc maintenant quatre au total- elle coche une case 50 pièces et une case 100 pièces sur sa feuille de score et son tour est terminé. En effet, elle ne peut rien faire avec un seul symbole Etoile.

E.2 QUITTER LA SALLE DU TRÉSOR

Lorsque c'est de nouveau votre tour *(et que vous avez coché une nouvelle case sur votre piste du soleil !)* et que vous décidez de quitter la Salle du Trésor, vous ne lancez aucun dé. Avancez simplement *(en continuant votre ligne de déplacement sur votre feuille de score)* sur n'importe quelle case de votre choix qui est adjacente à la Salle du Trésor. Cela met un terme à votre tour *(voir exemple ci-contre)*.



Il faut attendre que la Salle du Trésor soit de nouveau vide (c'est à dire sans aucun joueur dedans) pour que quelqu'un puisse lancer de nouveau les 10 dés Salle du Trésor.

Vous avez le droit d'entrer plusieurs fois dans la Salle du Trésor au cours d'une même partie... sous réserve que vous pensiez avoir assez de temps pour le faire et que vous y pénétriez par un chemin différent que celui que vous avez utilisé pour entrer et sortir les fois précédentes.

E.3 SI LE DRAGON SE RÉVEILLE

Si à n'importe quel moment il y a **sept dés Salle du Trésor ou plus qui représentent un dragon**, cela signifie que le dragon a été réveillé... Et les joueurs qui se trouvent dans la Salle du Trésor sont en mauvaise posture.

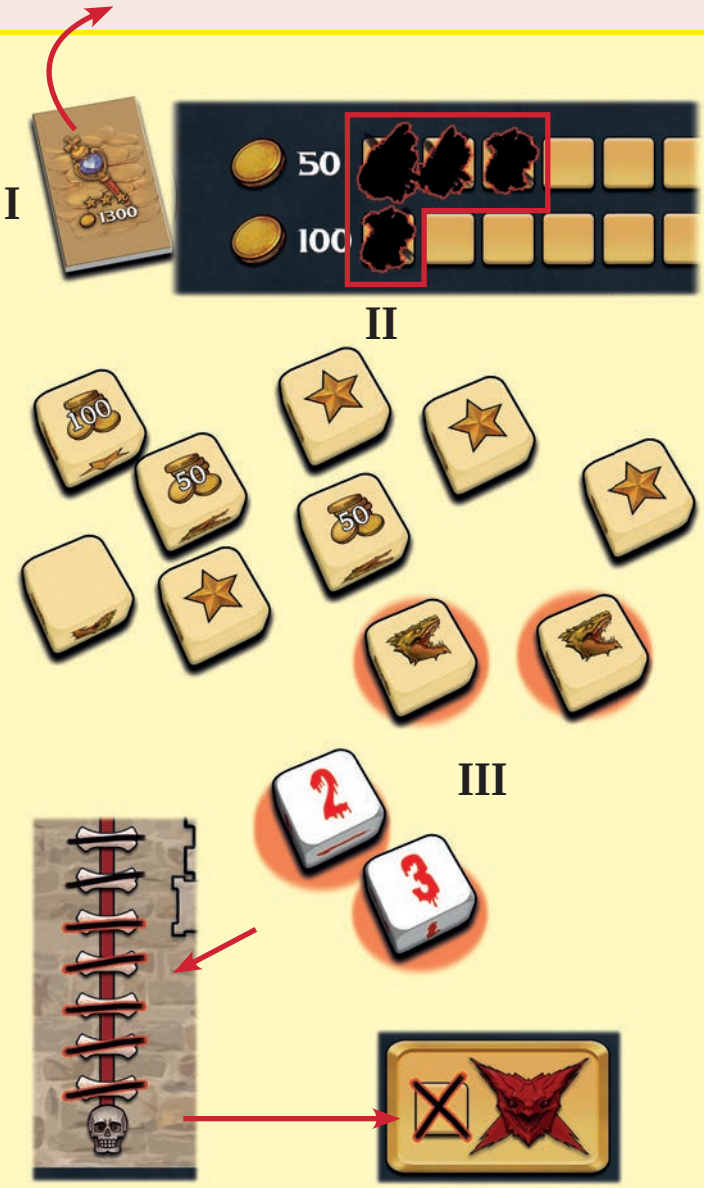
I Pour commencer, tous ceux qui se trouvent dans la Salle du Trésor, en commençant par le joueur qui a réveillé le dragon, doivent replacer tous les trésors qu'ils avaient obtenus dans la réserve. *(Vous pouvez par contre garder tous les objets que vous avez trouvés dans le château).*

II Ensuite, vous devez tous barrer toutes les cases Pièce que vous aviez cochées sur vos feuilles de score respectives. Ces pièces sont perdues dans les flammes et le chaos !

III Puis, vous devez tous (les joueurs qui se trouvent dans la Salle du Trésor) en suivant l'ordre de jeu lancer à la fois les 10 dés Salle du Trésor **ainsi** que les deux dés Blessure afin de déterminer combien de PV vous perdez au moment où le Dragon crache du feu. Vous perdez 1 PV pour chaque symbole Dragon plus le nombre de PV indiqué par les deux dés Blessure.

IV Pour finir, les joueurs qui sont encore en vie après avoir subi le courroux du Dragon doivent immédiatement fuir de la Salle du Trésor *(c'est à dire continuer votre ligne de déplacement sur n'importe quelle case adjacente à cette dernière).*

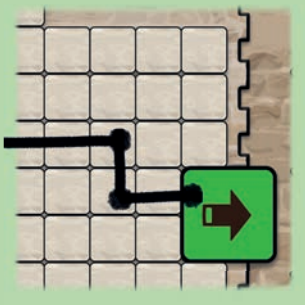
Vous effectuez toutes ces actions lors du même tour (celui du joueur qui a réveillé le Dragon). Vous n'avez pas besoin de cocher de case supplémentaire sur la piste du soleil que vous soyez le joueur actif ou non.



Exemple :
Le Dragon a été réveillé ! Nicolas replace ses trésors dans la réserve et barre les pièces qu'il avait obtenues. Puis, il lance les 10 dés Salle du Trésor et obtient deux symboles Dragon, puis il lance les deux dés Blessure et obtient 2 et 3. Il perd donc 2+2+3=7 PV sur sa feuille de score. Malheureusement, il ne lui restait plus de 5 PV après ses diverses rencontres avec des monstres et les pièges dans lesquels il était tombé. Il ne survit donc pas à sa rencontre avec le Dragon.

F LA SORTIE

Si vous réussissez à atteindre la sortie au plus tard lors de votre 19ème tour (= la dernière case de votre piste du soleil) avant que le soleil ne se couche, vous avez survécu aux épreuves et aux horreurs du château (sauf si un Démon réussit à vous attraper de justesse). Vous n'avez pas besoin d'arriver exactement sur la case Sortie : si les dés Déplacement vous permettent d'avancer plus ce n'est pas important. Maintenant, il ne vous reste qu'à **noter la somme totale** de vos pièces et de vos trésors sur votre feuille de score !

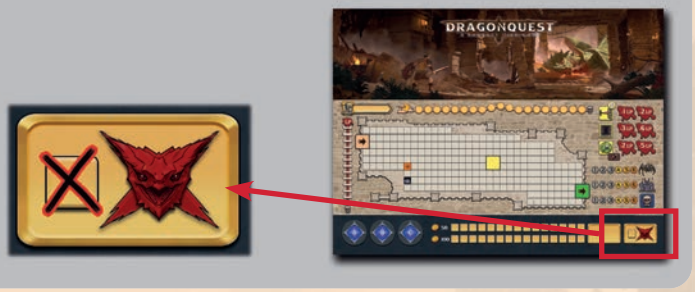


!! Notez qu'un des objets (*L'Amulette du Temps*) vous permet de jouer un tour supplémentaire !

G MOURIR DANS LE CHÂTEAU

Dans le coin inférieur droit de votre feuille de score se trouve un symbole Dragon à côté d'une case. Lorsque vous mourrez, cochez cette case. Puisse votre héros reposer en paix. Vous aurez plus de chance la prochaine fois !

Lorsqu'un des joueurs meurt pendant la partie, les autres continuent en suivant l'ordre de jeu. Vous avez chacun 19 tours pour tenter d'accomplir votre mission, ou 20 si vous possédez l'Amulette du Temps !



FIN DE PARTIE

La partie se termine à la fin du 19ème tour (ou du 20ème si un des joueurs possède l'Amulette du Temps). Tous les joueurs qui ont réussi à traverser le château et à atteindre la Sortie à temps additionnent la valeur de leurs trésors, leurs pièces et leurs objets. **Celui qui a le plus grand total l'emporte !**

La partie peut se terminer plus rapidement. En effet, **si tous les joueurs meurent** avant la fin du 19ème tour, c'est **le Dragon qui l'emporte ... encore une fois.**

MODE DE JEU SOLO

Une partie de ***DragonQuest*** peut très bien se jouer seul, sous réserve de ne pas tricher. Lors de la phase B de chaque tour, mélangez les tuiles Mur, choisissez un nombre puis piochez une tuile et révélez-la. Si le nombre correspond à celui de la tuile révélée, bloquez une case sur votre feuille de score- mais de la façon la plus gênante possible comme l'aurait fait un adversaire !

DRAGONQUEST
A FANTASY DICE GAME

est. 1989
QUEEN GAMES

With special thanks to Jakob Bonds.

© Copyright 2022 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

DESCRIPTION DES DIFFÉRENTS OBJETS DE DRAGONQUEST
A FANTASY DICE GAME

Au total, il y a douze objets que vous pouvez trouver à l'intérieur du château à l'aide de vos points de découverte. **Ces objets peuvent faire pencher la balance de votre côté et même parfois vous sauver la vie !** Deux de ces douze objets doivent être utilisés immédiatement lorsque vous les récupérez (l'*Amulette du Temps* et la *Potion de Soin*). En ce qui concerne les autres, placez-les devant vous afin de pouvoir les utiliser quand vous le souhaitez.

!! Chaque objet possède un nombre indiqué en blanc (4, 5 ou 6) qui vous indique de combien de points de découverte vous avez besoin (au minimum) dans une des rangées de votre feuille de score afin de pouvoir le prendre. *(Si vous avez 4 points de découverte, vous ne pouvez prendre qu'un objet de valeur 4, si vous avez 5 points de découverte dans une rangée, vous pouvez prendre un objet de valeur 4 ou 5 et si vous avez 6 points de découverte dans une rangée, vous pouvez prendre n'importe quel objet encore disponible.)*

Vous ne pouvez acquérir au **maximum** que **trois** objets lors d'une même partie, alors choisissez-les bien!
Si un autre joueur prend l'objet que vous convoitiez avant vous, il n'est malheureusement plus disponible.
Défaussez les objets utilisés, vous n'en aurez plus besoin pendant le reste de la partie.

Objets nécessitant 6 Points de Découverte :

L'Amulette du Temps :

Dessinez immédiatement un soleil supplémentaire sur la **piste du soleil** de votre feuille de score.
Puis **défaussez** cet objet. Vous avez désormais un tour supplémentaire pour tenter de vous échapper du château!

L'Anneau Magique :

Effrayez un monstre grâce à cet anneau afin de **ne pas avoir à l'affronter**. Si vous décidez d'utiliser cet objet, vous devez le faire **avant de commencer le combat** car une fois le combat lancé il est trop tard!
Défaussez cet objet après l'avoir utilisé.

Le Talisman du Dragon :

Lorsque vous atteignez la Salle du Trésor, lancez **deux fois** les **dés Salle du Trésor** lors de votre tour. La première fois lancez les dés comme d'ordinaire (mais mettez de côté tous les symboles Dragon et Etoile), puis la **deuxième fois,** relancez **tous les dés blancs et les symboles Pièces** de votre premier lancer. De cette façon vous pouvez obtenir plus d'étoiles!
Défaussez cet objet après l'avoir utilisé.

Le collier doré :

Cet objet vous rapporte **1000 pièces** en fin de partie si vous avez réussi à vous échapper du château.

Objets nécessitant 5 Points de Découverte :

L'Orbe de Lumière :

Vous pouvez lors d'un de vos tours vous déplacer non seulement orthogonalement mais aussi **en diagonale**, en combinant les déplacements comme vous le souhaitez, mais **seulement pour un tour**! Choisissez avec soin le moment où vous utilisez cet objet car il peut vous éviter des détours et vous sauver ainsi la vie dans le château.
Défaussez cet objet après l'avoir utilisé.

La Clé du Passage Secret :

Vous pouvez, lors d'un tour de jeu seulement, **passer par une case bloquée** sur votre feuille de score mais vous ne pouvez pas terminer votre déplacement sur une telle case, vous devez la traverser!
Défaussez cet objet après l'avoir utilisé.

La Potion de Soin :

Cet objet vous permet d'instantanément prolonger votre vie!
Dessinez immédiatement trois os supplémentaires dans votre colonne de Points de vie, en dessous de ceux déjà existants, puis **défaussez** cet objet.
Vous avez maintenant plus de chances de survivre aux pièges et aux monstres dans le château.

La Boucle de ceinture dorée :

Cet objet vous rapporte **800 pièces** en fin de partie si vous avez réussi à vous échapper du château.

Objets nécessitant 4 Points de Découverte :

La Cotte de Mailles :

Cet objet vous **protège** contre le prochain **piège avec une flèche** que vous rencontrez.
Défaussez cet objet après l'avoir utilisé.

La Corde :

Cet objet vous **protège** contre la prochaine **trappe** que vous rencontrez.
Défaussez cet objet après l'avoir utilisé.

La Cape de Cuir :

Cet objet vous **protège** contre le prochain **brouillard empoisonné** que vous rencontrez.
Défaussez cet objet après l'avoir utilisé.

L'Anneau Argenté :

Cet objet vous rapporte **500 pièces** en fin de partie si vous avez réussi à vous échapper du château.

est. 1989
QUEEN GAMES

© Copyright 2022
Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.