



Découvrez Dungeon Noob. Un jeu de société médiéval-fantastique aux règles simples. Des monstres à foison, des objets magiques répartis dans plus de 400 donjons différents. Formez une guilde de valeureux héros et partez affronter Noob, le dragon légendaire.

Type

Jeu d'aventure pour 2 à 4 joueurs

Contenu

10 tuiles Donjon modulables
24 cartes coffre
12 cartes Cœur
12 cartes clé
6 cartes monstres
1 carte Voleur
4 fiches Guilde
4 cartes Vitalité
4 marqueurs Cœur
4 pions guilde
3 dés quête (1 noir, 1 vert, 1 rouge)
3 mini dés coffre
1 livret de règles

Les tuiles Donjon

- 1 salle départ
- 4 salles objet unique
- 1 salle clé bleue
- 1 salle clé verte
- 1 salle clé jaune
- 1 salle clé rouge
- 1 salle Dragon

But du jeu

Etre le premier à vaincre le dragon Noob.

Mise en place

Installez la tuile départ face visible et les 9 tuiles restantes face cachée (en accord avec tous les joueurs) de sorte que chaque tuile soit en contact avec au moins une autre. Choisissez votre carte Guilde et avec quel héros pour commencer la partie. Placez votre dé guilde en jeu sur la case départ. Prenez un marqueur Cœur. Formez une pile face cachée avec les cartes Coffre. C'est parti ! Le plus moche commence...

À votre tour

A tout moment, vous pouvez jouer des cartes de votre main (trouvées dans les coffres) en les défaussant.

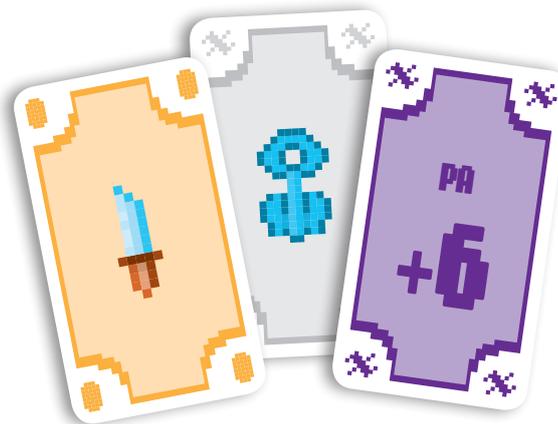
Les cartes UNIQUES agissent tout au long de votre tour.

- 1) Pivotez votre fiche Guilde de 90° : c'est votre nouveau héros du tour
- 2) Lancez 2 dés (le vert : déplacements, le noir : réserve)
- 3) Déplacez votre héros (du tour en cours) du nombre exact de cases correspondant au résultat du dé "vert". Vous pouvez ajouter le résultat exact du dé noir pour compléter votre déplacement.

4) A la fin du déplacement :

- si vous êtes sur une case sans monstre, c'est le moment, soufflez un peu !
 - si vous êtes sur une case coffre, piochez 1 carte.
 - si vous êtes sur une case monstre, affrontez-le en lançant le dé rouge.
- vous avez gardé le résultat du dé noir pour le combat ? très bien, ajoutez -le à votre dé rouge.

Exemples de cartes



Combattre

Votre résultat total est égal ou supérieur à la résistance de l'ennemi : vous remportez le combat. Votre résultat total est inférieur à la résistance de l'ennemi : vous subissez 1 blessure, défaussez 1 carte cœur.



Votre vie

Vous commencez la partie avec 3 vies pour toute votre Guilde (3 cartes cœur). Acheter 1 cœur coûte « X » actions (« X » est défini par le coût d'achat du moment). L'achat de votre 1^{er} cœur vous coûte 3 actions, le 2^{ème} 4 actions, le 3^{ème} 5 actions, à partir du 4^{ème} 6 actions.

Si votre héros en jeu subit une blessure, défaussez 1 carte cœur.

Si vous n'avez plus de cartes cœur devant vous, vous êtes mort.

Vous pouvez revenir en jeu via la case départ (avec 3 vies) mais vous perdez vos cartes objet, clé et autres...

Face au Dragon Noob

A vous d'arriver face à Noob avec le héros le plus intéressant possible.

Chaque carte cœur en votre possession vous donne 1 Atk supplémentaire.

Attention ! Vous devez réaliser 12 avec le dé rouge et la réserve éventuelle.

Vous devez donc impérativement vous présenter face à Noob avec des cartes objets ou action pour pouvoir compléter un lancer de dé rouge insuffisant.

Tout comme les autres monstres, rater un combat face à Noob

vous fait perdre une carte cœur.

Le Dé vert

Le résultat du dé vert permet de se déplacer d'autant de cases (Mov).

Vous pouvez également utiliser une partie ou totalité du résultat pour générer des actions (PA)

Le Dé rouge

Le résultat du dé rouge permet d'attaquer d'autant de points (Atk).

Le dé rouge ne génère pas d'action

Le Dé noir

Le résultat du dé noir sert de réserve. Utilisez-le intégralement pour améliorer un déplacement OU pour améliorer un combat.

Vous pouvez également utiliser une partie ou totalité du résultat pour générer des actions (PA)

Se déplacer

Les déplacements s'effectuent à l'horizontale OU à la verticale, jamais en diagonale.

Si vous arrivez sur une carte face cachée, révélez-la et placez-la dans le sens qui vous convient.

S'il vous reste des déplacements, effectuez-les.

Pour accéder aux étages supérieurs vous devez emprunter les escaliers.

Si vous ne vous déplacez pas (ex : vous utilisez votre dé vert pour récupérer des PA afin d'acheter une carte cœur), vous profitez d'un moment de répit. Vous ne combattez pas.

Nota

Deux héros ne peuvent pas être sur la même case.

Vous ne pouvez pas acheter plus de 1 carte cœur à votre tour.

cartes Objets Uniques

Les cartes Objet Uniques agissent tout au long de la partie.

Cure-dent de géant : Atk+1

Dé en os noir de Troll : Roll +1

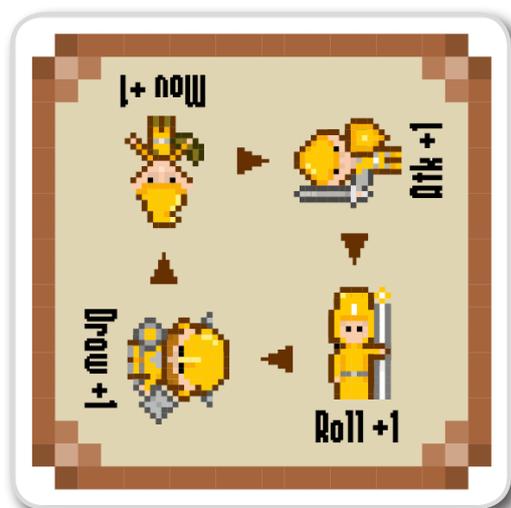
Boule de cristal à facettes : Draw +1

Chaussettes ailées : Mov +1

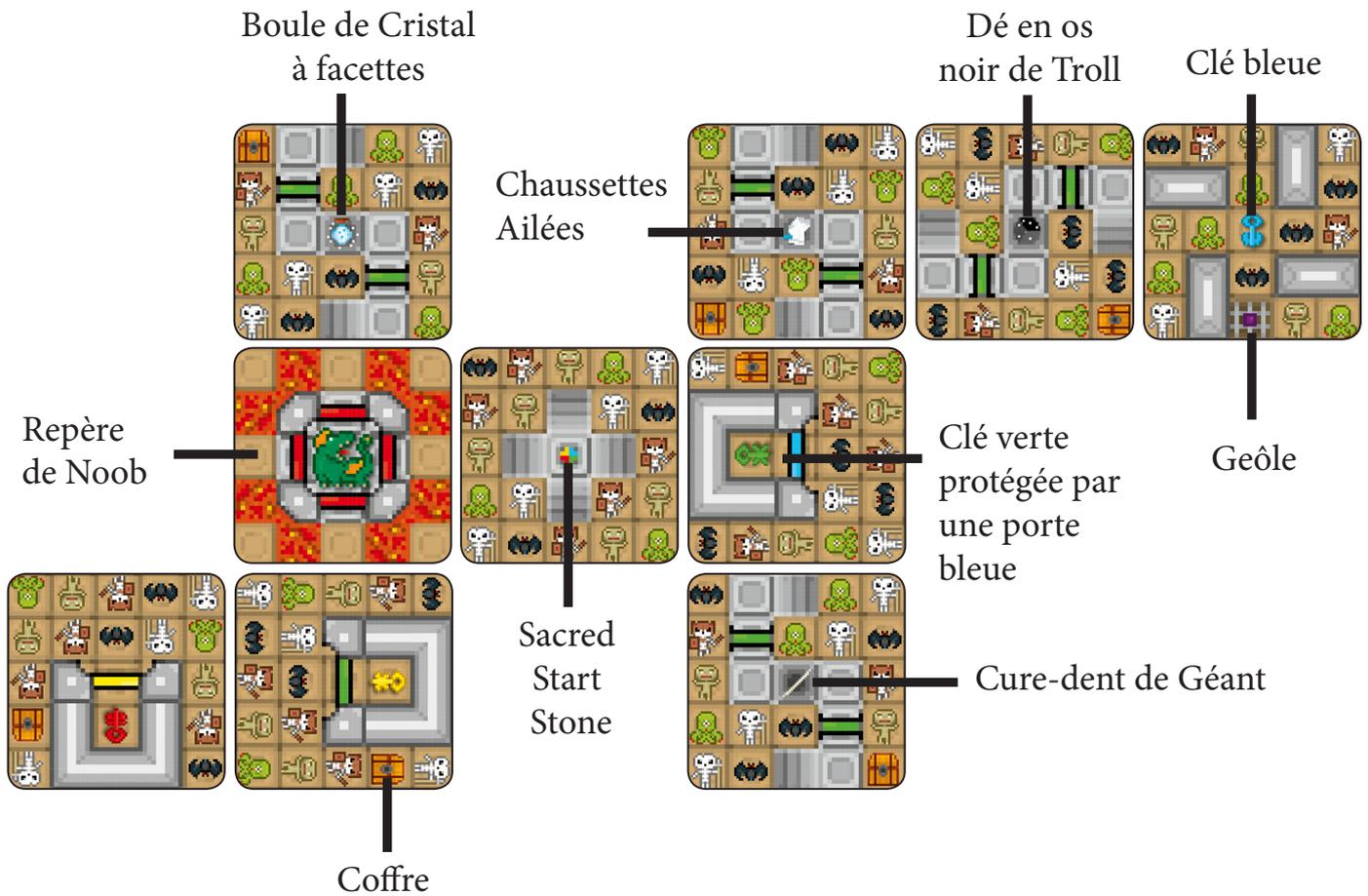


Pion de guilde

Fiche guilde rotative



Exemple de Donjon



Exemple de déplacement :

vous visez la carte "Boule de Cristal à facettes"

Vous avez obtenu 5 sur le dé VERT et 3 sur le dé NOIR.

ATTENTION : pour effectuer ce déplacement, vous devez posséder devant vous la carte clé ci-dessous :



Vous déplacez d'abord votre héros de 5 cases. Ajoutez la capacité du héros du tour (Elfe : Mov +1) et utilisez 2 pts du dé noir pour compléter votre déplacement jusqu'à la case "Boule de cristal à facettes" (Nota : vous perdez les pts du dé noir non utilisés). Vous pouvez prendre devant vous la carte correspondante (A condition qu'elle soit encore disponible). Vous voilà avec la possibilité de piocher 1 carte en plus à chaque fois que vous pourrez piocher.

La guilde

Chaque joueur dispose d'une fiche Guilde placée devant lui, d'une carte Vie, de cartes Cœur et d'un dé Guilde en jeu.

Les différents héros qui composent la guilde possèdent leur propre capacité.

A chaque nouveau tour, inclinez votre fiche guilde de 90° vers la droite.

vous jouez le rôle du héros face à vous. Des objets uniques et des cartes du coffre peuvent apporter des capacités supplémentaires tout au long de la partie.

Guerrier : Atk +1 (lors d'un combat, ajoutez 1 à votre attaque)

Nain : Draw +1 (Quand vous fouillez un coffre, piochez 1 carte en plus)

Elfe : Mov +1 (A votre phase de déplacement, vous pouvez ajouter 1)

Mage : Roll +1 (A la suite d'un lancer de dé, vous pouvez relancer 1 dé dont le résultat ne vous convient pas)

Les PA (points d'actions)

Comment obtenir des PA ?

Vous pouvez obtenir des points d'actions via les cartes action ou en utilisant le dé de réserve (dé noir).

Les PA servent principalement à acheter de la vie.

Cartes Coffre

Obtenez ces cartes en fouillant les coffres. Il y en a 24 au total.

Une carte permanente reste en jeu et agit toujours.

Une carte éphémère s'utilise en une seule fois. Pour cela, défaussez-la. Ce qui n'est pas utilisé est perdu.

Vous pouvez jouer plusieurs cartes Coffre à votre tour.

Les capacités des cartes s'ajoutent entre elles.



Case départ : C'est par cette dalle magique qu'arrivent tous les héros dans le Donjon.



Dalle sol : Vous pouvez marcher sur ces dalles.



Dalle haute : Vous ne pouvez marcher sur ces dalles qu'en empruntant les escaliers.



Escalier : Vous permet d'accéder à des étages supérieurs.



Porte : Vous devez posséder la clé de la couleur identique pour pouvoir ouvrir une porte.



Lave : Vous ne pouvez pas vous déplacer sur une case lave.



Coffre : Piochez-y des cartes Coffre. Pour pouvoir repiocher dans le même coffre, vous devez d'abord quitter la tuile. Chaque coffre possède un dé indiquant le nombre de cartes encore disponibles. Arrivé à 0 (défausser le dé), le coffre est vide sauf si vous jouez une carte Loterie.



Cle : Prenez devant vous jusqu'à la fin de la partie la carte clé concernée. Vous pouvez ouvrir la porte de la couleur correspondante en défaussant la clé.

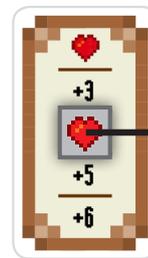


Monstre : Engagez le combat. Votre résultat doit être supérieur à la résistance du monstre, sinon vous subissez une blessure (défaussez-vous d'une carte cœur)



Geôle : Pour ouvrir cette grille et récupérer un personnage (voleur, assassin...), vous devez posséder la clé violette.

Carte Vitalité



A ce moment de la partie, le joueur concerné paie 4 PA pour l'achat d'une carte cœur.

Conception : **Olivier Pauwels**
Merci à Manu, Fendoel, Eleman Flow,
OverGame21 & Rix pour leur aide.

Contact : oli.pauwels@gmail.com