



10'



1



8+

DONJONZ n°11

created by Léandre Proust

Téléchargez la règle du jeu
Download the rule of the game

www.tipeee.com/leandreproust

Vous tenez entre les mains un jeu de société gratuit qui a la particularité d'être composé d'une feuille cartonnée à découper soi-même. Chaque mois, je vous propose un nouveau jeu que vous pourrez acquérir gratuitement auprès d'un partenaire.



RÈGLE DU JEU

DONJONZ^{n°11}

created by Léandre Proust



10'



1



8+

But du jeu

Cartographiez le donjon que votre héros va parcourir en posant 11 cartes dans l'espace de jeu. Puis déplacez votre héros dans le donjon pour récupérer le plus de pièces d'or possible et combattez les Monstres avec les armes que vous trouverez dans le donjon afin de gagner le plus de point de Gloire.

Mise en place

Mélangez les 11 cartes et faites en une pioche face visible. Disposez la demi-carte de départ dans l'espace de jeu et placez votre héros sur la case escalier. Préalablement, imprimez une fiche d'inventaire disponible à la dernière page des règles du jeu dans la section Annexe.



INVENTAIRE

Entourer : l'or, la clef et les armes que vous récupérez ainsi que les monstres vaincus.
Hachurer : l'or et les armes que vous ne possédez plus.

Bourse d'or

1 bourse d'or = 2 points



Monstres vaincus



Armes



Déroulement

Une partie se déroule en 2 phases :
Phase 1 : Cartographier (tout!) le donjon
Phase 2 : Explorer le donjon

Bourse d'or : Si le héros passe sur une case où il y a une bourse d'or, entourez 1 Bourse d'or dans votre inventaire. Il n'y a pas de limite au nombre de Bourse d'or que vous pouvez récupérer.



Les Armes : Si le héros passe sur une case où il y a une arme, vous pouvez l'ajouter à votre inventaire. Votre héros ne peut pas avoir plus de 2 armes à la fois dans son inventaire. Si vous voulez récupérer une arme et que vous en avez déjà 2 dans votre inventaire, vous devez en hachurer une de votre inventaire. Les armes permettent de combattre des Monstres. Une arme peut être utilisée pour vaincre plusieurs Monstres.



Les Monstres : un Monstre peut être vaincu en utilisant le type d'arme indiqué sur la case où il se trouve. Si vous avez précédemment récupéré une arme qui vous permet de vaincre un Monstre sur une case sur laquelle vous passez, entourez un Monstre de la ligne « Monstres vaincus » sur votre inventaire. Si vous passez sur une case où il y a un Monstre et que vous ne pouvez pas le vaincre, vous perdez toutes les pièces d'or (hachurez-les) de votre inventaire que vous aviez accumulé jusque-là. Si vous n'avez pas de pièces d'or dans votre inventaire, vous perdez la partie.



La Clef et le Cadenas : Si vous passez sur la case où se trouve la Clef, entourez-la dans votre inventaire. Si vous passez sur la case de la porte avec le Cadenas présent sur la demi-carte de départ et que vous avez la Clef dans votre inventaire, doublez immédiatement le nombre de Bourses d'or que vous avez dans votre inventaire.



Continuez de déplacer votre héros, case par case, jusqu'à ce que vous ne puissiez plus le déplacer.

Rappel : l'inventaire est une fiche que vous devez imprimer et qui vous permettra de noter votre progression dans le donjon et de comptabiliser votre score à la fin de la partie. Vous trouverez la fiche d'inventaire à imprimer à la dernière page des règles du jeu dans la section Annexe.

Fin de partie et conditions de victoire

La partie s'arrête quand :

- votre héros passe sur une case où il y a un Monstre, que vous n'avez pas la bonne arme pour le vaincre et que vous n'avez pas de Bourse d'or dans votre inventaire. Dans ce cas, vous avez perdu la partie.
- votre héros ne peut plus se déplacer, vous comptabilisez alors votre score à l'aide de votre inventaire pour déterminer la relative réussite de votre exploration en donjon.

Calculez son score

A la fin de la partie, vous gagnez :

- autant de points de Gloire que la valeur indiquée sous la dernière case cochée « Monstres vaincus » de votre inventaire.

INVENTAIRE

Entourer : l'or, la clef et les armes que vous récupérez ainsi que les monstres vaincus.
Bachurer : l'or et les armes que vous ne possédez plus.

1 bourse d'or = 2 points

Bourse d'or

Monstres vaincus

Armes



Exemple de score :

Le joueur a récupéré dans son inventaire 8 Bourses d'or qui ont été multiplié par deux quand il est parvenu à récupérer la Clef et à ouvrir le Cadenas.

Soit 16 Bourses d'or x 2 Points de Gloire = 32 Points de Gloire.

Le joueur a vaincu 6 Monstres, il gagne donc 21 Points de Gloire.

Le score total du joueur est donc de 32 + 21 = 53 Points de Gloire.

Evaluer la relative réussite de votre exploration de donjon

Vous avez moins de 20 points de Gloire : vous êtes un Héros au rabais

Vous avez entre 21 et 40 points de Gloire : vous êtes un Héros médiocre

Vous avez entre 41 et 60 points : vous êtes un Héros novice

Vous avez entre 61 et 80 points de Gloire : vous êtes un Héros expérimenté

Vous avez plus de 80 points : vous êtes un Héros hautement qualifié

Annexe

Pour jouer, vous aurez besoin de télécharger et d'imprimer une fiche d'Inventaire.

Vous pouvez également créer votre propre Inventaire avec un bout de papier et un crayon.



INVENTAIRE

Entourer : l'or, la clef et les armes que vous récupérez ainsi que les monstres vaincus.
Hachurer : l'or et les armes que vous ne possédez plus.

Bourse d'or

1 bourse d'or = 2 points



Monstres vaincus



Armes



GAME RULES

DONJONZ n°11

created by Léandre Proust



GAME OBJECTIVE

Map the Dungeon your Hero will crawl into by placing 11 cards on the gaming zone. Then, move your Hero into the Dungeon to collect Gold Pouches, fight Monsters with the Weapons you'll find into the Dungeon to win Glory Points.

SETUP

Shuffle the 11 cards and make a draw pile, face up. Place the starting card (1/2 card) on the center of the gaming zone and put your Hero on the Stair space. Print the Inventory Sheet (last page of the rulebook, Appendix section).



INVENTORY

Circle: Gold Pouches, Key and Weapons you gain; circle defeated monsters too.
Erase: Gold Pouches and Weapons you don't own anymore.

GOLD POUCH											1 GOLD POUCH = 2 GLORY POINTS		
DEFEATED MONSTERS													
1	3	6	10	15	21	28	36	45	55				
WEAPONS													

HOW TO PLAY

There are two distinct Phases in the game:
Phase 1: Map (all!) the Dungeon
Phase 2: Explore the Dungeon

Phase 1: Draw the first card of the drawing pile and place it on the gaming zone. It must be connected, at least by one side, to a card already on the gaming zone. Repeat this action until all cards have been drawn and the Dungeon entirely mapped.



Phase 2: Move your Hero, one space by one space. He cannot go through a Wall and cannot move on a space he already moved on.



Gold Pouch : If your Hero moves on a space containing a Gold Pouch, circle 1 Gold Pouch on your Inventory Sheet. You can collect as many Gold Pouches as you want.



Weapons : If your Hero moves on a space containing a Weapon, you can add it to your Inventory. Your Hero cannot have more than two weapons in his Inventory. If you want to pick up a Weapon but you already have two, you must drop one of them before (delete it on your Inventory Sheet). Weapons are used to fight Monsters. A Weapon can be used to kill multiple Monsters.



Monsters : A Monster can be overcome by using the corresponding Weapon type shown on its space. If you own a corresponding Weapon when entering a space with a Monster, circle a Monster on the "Defeated Monsters" line on your Inventory Sheet. If you don't own the corresponding Weapon type when entering a space with a Monster, loose all your Gold Pouches (delete them) on your Inventory Sheet. If you hadn't any Gold Pouch, you loose the game.



Lock & Key : If you move on the Key's space, circle it in your Inventory Sheet. If you move on the Locked Door space on the starting card when possessing the Key, double the Gold Pouches' number in your Inventory Sheet.



Keep moving your Hero until you cannot move him anymore.

Reminder: Don't forget to print a copy of the Inventory Sheet (last page of the rulebook, Appendix section) before play. With this last, you'll can check your progresses inside the Dungeon and score your points at the end of the game.

VICTORY CONDITIONS & END OF PLAY

The game ends as soon as:

- Your Hero enters a space with a Monster he cannot defeat and owns no Gold Pouch. You loose the game.
- Your Hero cannot move anymore. Go to Scoring section (next) and evaluate your exploration.

SCORING

At the end of play, you win :

- Glory Points shown under the rightmost circled space on the "Defeated Monsters" line of your Inventory Sheet.

INVENTORY

Circle: Gold Pouches, Key and Weapons you gain; circle defeated monsters too.
Erase: Gold Pouches and Weapons you don't own anymore.

GOLD POUCH

1 GOLD POUCH = 2 GLORY POINTS

DEFEATED MONSTERS

WEAPONS



Example:

The Hero has 8 Gold Pouches in his Inventory, that were doubled when he got the Key and moved on the Lock space.

16 Gold Pouches x 2 Glory Points = 32 Glory Points

The Hero has defeated 6 Monsters, he wins 21 Glory Points.

His total score: 32 + 21 = 53 Glory Points

EVALUATING YOUR EXPLORATION

Less than 20 Glory Points: You are a third-rate Hero

21 – 40 Glory Points: You are a second-rate Hero

41 – 60 Glory Points: You are a rookie Hero

61 – 80 Glory Points: You are a seasoned Hero

More than 80 Glory Points: You are a highly skilled Hero

APPENDIX

You'll need to make a copy of the Inventory Sheet before play or create your own from scratch.



INVENTORY

Circle: Gold Pouches, Key and Weapons you gain; circle defeated monsters too.
Erase: Gold Pouches and Weapons you don't own anymore.

GOLD POUCH

1 GOLD POUCH = 2 GLORY POINTS



DEFEATED MONSTERS



WEAPONS

