

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.


**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





RÈGLES DU JEU

VUE D'ENSEMBLE DU JEU

Welcome to the Dungeon se joue en plusieurs manches. Durant chacune d'entre elles, un héros s'avance devant le donjon avec un ensemble d'équipements. Tour à tour, vous pourrez ajouter des monstres dans le donjon, enlever un équipement au héros, ou vous retirer de la manche. Le dernier joueur en jeu devra entrer dans le donjon et affronter tous les monstres placés au cours de la manche avec le peu d'équipement qui lui reste.



BUT DU JEU

Si vous arrivez à traverser victorieusement deux Donjons, vous gagnez la partie.

Si vous échouez dans deux Donjons, vous êtes éliminé. Vous gagnez donc également si vous êtes le dernier joueur en jeu.

MATÉRIEL

Cette boîte contient tout le matériel nécessaire pour jouer :

- 13 cartes Monstre
- 4 cartes Aide de jeu
- 4 tuiles Aventurier
- 24 tuiles Équipement
- 8 cartes Réussite
- ce livret de règles





CARTE MONSTRE

- 1 Puissance du Monstre
- 2 Équipement(s) pouvant l'éliminer



TUILE AVENTURIER

- 1 Nom
- 2 Points de vie (PV)



TUILE ÉQUIPEMENT

- 1 Nom
- 2 Effet



CARTE AIDE DE JEU

Recto blanc / verso rouge



CARTE RÉUSSITE

MISE EN PLACE

- 1 - Choisissez ou tirez aléatoirement un Aventurier et placez-le au centre de la table. Pour votre première partie, nous vous conseillons de commencer avec le Guerrier.
- 2 - Alignez sous l'Aventurier les six tuiles Équipement qui lui correspondent. Si vous jouez avec le Guerrier, alignez donc l'Armure de plates, le Bouclier de chevalier, l'Épée vorpale, la Lance dragon, le Saint Graal et la Torche.

Exemple de mise en place pour 2 joueurs :



- 1 Joueur 1
- 2 Pioche de Monstres
- 3 Aventurier
- 4 Équipements de l'Aventurier

- 3 - Mélangez toutes les cartes Monstre et placez-les en une pioche face cachée.
- 4 - Donnez à chaque joueur une carte Aide de jeu, qu'il place devant lui face blanche visible.
- 5 - Prévoyez un emplacement pour le Donjon : c'est là que vous placerez les cartes Monstre à chaque manche.
- 6 - Mettez les 8 cartes Réussite à portée de main, elles serviront plus tard.

Déterminez au hasard le premier joueur.

5



6



7



5

Donjon

6

Cartes Réussite

7

Joueur 2

COMMENT JOUER

Le jeu se déroule en plusieurs manches durant lesquelles vous allez enchérir pour savoir qui ira dans le Donjon. À l'issue de chaque manche, un joueur entrera dans le Donjon, se rapprochant de la victoire ou de la défaite en fonction de sa réussite.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Une manche est composée de **deux phases** :

- Une phase d'enchère,
- Une phase de Donjon.

PHASE D'ENCHÈRE

Durant cette phase, vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Durant votre tour, vous avez le choix entre :

- Piocher une carte.
- Passer votre tour et ne plus participer à la manche. Vous ne jouez plus avant la manche suivante.

Note : Lorsque la pioche de Monstres est vide, vous devez passer lorsque c'est votre tour.

PIOCHER UNE CARTE

Si vous **piochez une carte**, prenez la première carte de la pioche Monstre. Regardez-la sans la montrer à qui que ce soit.



Vous avez alors le choix entre :

1. **Rajouter le Monstre au Donjon.** Dans ce cas, vous posez la carte Monstre face cachée sur le Donjon. La pile ainsi formée contient les Monstres que vous devrez affronter si vous entrez dans le Donjon.

Note : Vous pouvez à tout moment consulter le nombre de cartes Monstre présentes au Donjon, mais vous ne pouvez jamais regarder ces cartes.

2. **Poser le Monstre devant vous face cachée.** Dans ce cas, vous devez retirer l'Équipement de votre choix qui se trouve encore sous l'Aventurier et le poser sur le Monstre devant vous. La carte Monstre et l'Équipement sont ainsi écartés pour toute la durée de la manche.

Note : S'il n'y a plus d'équipement et si vous piochez une carte Monstre, vous devez la mettre dans le Donjon.

Une fois que votre choix est fait, votre tour est terminé, on passe alors au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

FIN DE LA PHASE D'ENCHÈRE

Quand tous les joueurs ont passé sauf un, la phase d'enchère prend fin et ce dernier doit affronter seul le Donjon avec les Équipements qui sont encore disponibles sous l'Aventurier. Il passe à la phase Donjon.

PHASE DONJON

Seul le joueur qui n'a pas passé participe à cette phase.

Commencez par calculer votre score total de points de vie (PV) en additionnant la valeur de la tuile Aventurier et de tous les Équipements lui apportant des PV.

Ensuite, retournez une par une les cartes du Donjon.

- Si un Monstre n'est pas ignoré par un Équipement encore en jeu, il vous inflige autant de dégâts que sa puissance. Puis, défaussez le Monstre.
- Si un Monstre est ignoré par un Équipement encore en jeu, il est défaussé sans faire perdre de PV.

Continuez jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de Monstre dans le Donjon.

- Si le total des dégâts infligés par les Monstres est **supérieur ou égal aux points de vie** de départ de l'Aventurier, le défi n'est pas réussi. Retournez votre carte Aide de jeu sur le côté rouge. Si vous avez déjà retourné votre carte, vous êtes éliminé de la partie. Si tous les joueurs sauf un ont été éliminés, ce dernier gagne la partie.
- Si le total des dégâts infligés par les Monstres est **strictement inférieur aux points de vie** de départ de l'Aventurier, le défi est réussi, vous avez survécu au Donjon. Recevez une carte Réussite.

Si vous avez déjà reçu une carte Réussite, vous gagnez la partie.

Révélez tous les Monstres qui étaient écartés.

La manche est terminée.
Si aucun joueur n'a gagné la partie, commencez une nouvelle manche.



NOUVELLE MANCHE

Mélangez les Monstres et placez-les face cachée sur la table. Le joueur qui est allé dans le Donjon la manche précédente choisit l'Aventurier qui sera joué (Guerrier, Barbare, Mage ou Voleur). Placez-le, ainsi que les Équipements qui lui correspondent au centre de la table.

Vous êtes prêts pour une nouvelle manche, **le premier joueur est celui qui est allé dans le Donjon lors de la manche précédente.**

FIN DE PARTIE

Vous gagnez la partie dans deux cas :

- Vous gagnez une carte Réussite alors que vous en avez déjà une devant vous. En d'autres termes, vous avez réussi à **survivre au Donjon deux fois.**
- Tous les autres joueurs ont été **éliminés** de la partie.



PRÉCISIONS SUR LES TUILES



ANNEAU DE POUVOIR : Si par exemple, un squelette se trouve dans le Donjon, vous ignorez sa puissance et ajoutez ses 2 points de puissance à vos points de vie.



ÉPÉE VORPALE : Choisissez un type de Monstre avant de retourner la première carte du Donjon. Vous ignorez tous les Monstres correspondant à ce choix. Si vous ignorez les squelettes et qu'il y en a deux dans le Donjon, ignorez les deux squelettes.



HACHE VORPALE : Vous choisissez d'ignorer le Monstre avant de prendre connaissance des Monstres suivants dans le Donjon.



OMNIPOTENCE : Vérifiez après avoir traversé le Donjon (c'est-à-dire après avoir tiré toutes les cartes du Donjon). Si tous les Monstres qui se trouvaient dans le Donjon sont différents, vous gagnez la manche même si vous deviez échouer normalement.



PACTE AVEC LE DÉMON : Si le Démon est le dernier Monstre du Donjon, ignorez-le et n'appliquez pas la deuxième partie de l'effet du pacte avec le démon.



POLYMORPHE : Si la pioche de Monstres est vide, vous ne pouvez pas utiliser l'Équipement.



POTION DE SOIN : Si après avoir pioché un Monstre dans le Donjon, vos points de vie tombent à 0 ou moins, vous pouvez utiliser la Potion de soin pour continuer à piocher des Monstres en ayant autant de points de vie qu'indiqués sur la tuile Aventurier (4 pour le Barbare et 3 pour le Voleur).



VARIANTE

L'auteur propose la variante suivante : Pendant la phase d'enchère, durant le premier tour de jeu, les joueurs doivent ajouter la carte qu'ils piochent dans le Donjon.



DUNGEON OF MANDOM

*Dungeon of Mandom est le titre original japonais de **Welcome to the Dungeon**. Cette nouvelle édition ajoute trois Aventuriers en plus du Guerrier.*

CRÉDITS

AUTEUR : Masato Uesugi

ILLUSTRATIONS : Paul Mafayon

TRADUCTION : Ludo

RESPONSABLES DE GAMME : Ludovic Papaïs & Olivier Trocklé

ÉDITION FRANÇAISE ET ADAPTATION : IELLO

RELECTURE : Laure Valentin

©2013 Oink Games

©2014 IELLO pour la version française.

IELLO - 9 av. des Érables, lot 341, 54180 HEILLECOURT, FRANCE.

WWW.IELLO.INFO

SUIVEZ-NOUS SUR



Oink Games

