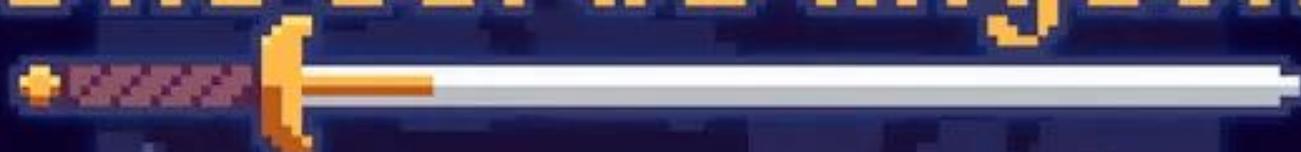


One Card Dungeon



BARNY SKINNER

One Card Dungeon – Livre de règles

One Card Dungeon est un jeu solo d'exploration de donjon avec des dés joué sur une seule carte. Explorez jusqu'à 12 niveaux de plus en plus difficiles pour atteindre le prix final - le Sceptre de M'Guf-yn.

Composants

1 carte Donjon (recto verso)

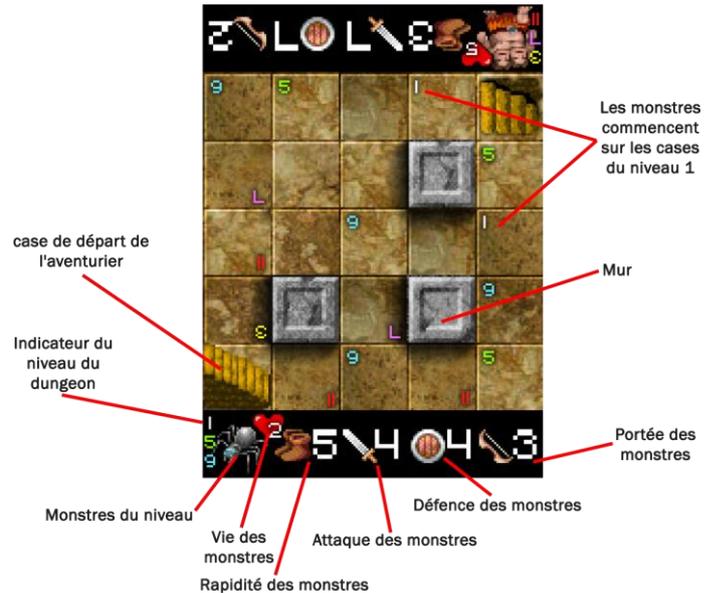
12 dés à 6 faces:

- ❖ 1 pour représenter votre aventurier
- ❖ 4 pour représenter les monstres (doit être d'une couleur différente des dés de l'aventurier)
- ❖ 4 pour suivre vos capacités
- ❖ 3 pour obtenir votre énergie

La carte Donjon

La carte Donjon peut être placée dans quatre positions différentes pour afficher différentes configurations de Donjon. Le bas de la carte affichera toujours les détails des monstres dans le niveau actuel:

Un détail d'un côté de la carte est décrit ci-dessous :



Mise en place

Placez la carte Donjon sur la table avec l'indicateur de niveau du niveau 1 en bas à gauche.

Placez quatre dés justes en dessous de la carte sous la Vitesse, l'Attaque, la Défense et la Portée, avec Vitesse, Attaque et Défense réglées sur 1 et Portée sur 2.

Ceux-ci suivront les capacités de votre aventurier.

Placez les dés représentant votre Aventurier sur la tuile Escalier la plus proche de vous, avec une valeur de 6 affichée, vous démarrez le jeu avec 6 points de vie. Quand votre santé change pendant le jeu, vous changerez la valeur indiquée sur les dés en conséquence.

Placez des dés représentant des monstres sur chacune des tuiles qui ont un 1 en haut à gauche, avec une valeur de 2 sur chaque dé, les monstres araignées sur le niveau 1 ont 2 points de vie.

Vous êtes prêt à commencer votre descente dans le donjon!



One Card Dungeon – Livre de règles

Gameplay

Un niveau du donjon est joué en boucle à travers une série de phases dans l'ordre jusqu'à ce que vous tuiez tous les monstres du niveau, ou que vous soyez à court de santé et perdiez. Les phases sont:

- ❖ Phase d'énergie
- ❖ Phase de l'aventurier
- ❖ Phase de mouvement de monstre
- ❖ Phase d'attaque de monstre

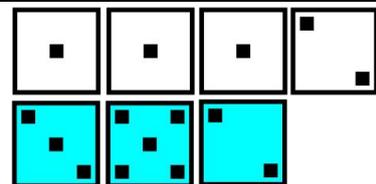
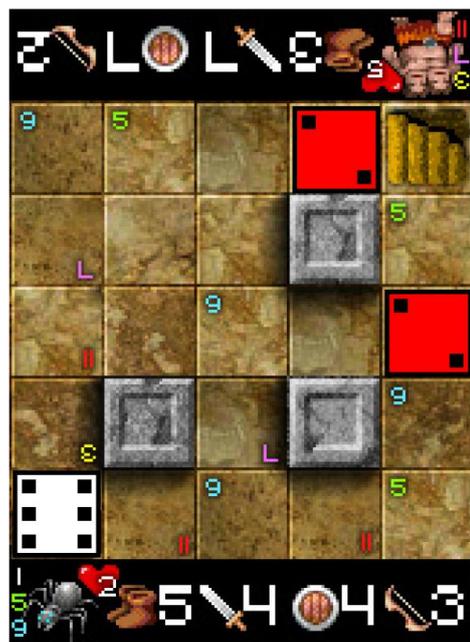
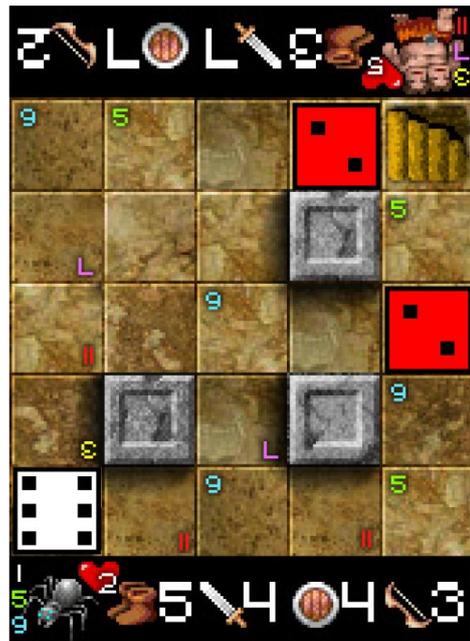
Phase d'énergie

Lancez les trois dés d'énergie ensemble. Placez un dé sous chacune de vos capacités de vitesse, attaque et défense, avec la valeur obtenue. Les dés d'énergie attribués sont ajouté à la valeur de chaque compétence pour déterminer le total des points pour chacune d'elle ce tour-ci.

Par exemple, si vous avez une vitesse, une attaque et une défense de 1 chacun et que vous attribuez vos jets de 3, 5 et 2 respectivement à ces compétences, vous aurez une vitesse totale, Valeurs d'attaque et de défense de 4,6 et 3.

Aucun dé d'énergie n'est jamais assigné à la portée; c'est toujours une valeur fixe.

Vos points de vitesse totale, d'attaque et de défense seront "dépensés" dans l'autre Phases - vous devez savoir combien il vous en reste mentalement.



One Card Dungeon – Livre de règles

Phase de l'aventurier

Dans la phase de l'aventurier, vous dépenserez votre total de points de vitesse et d'attaque pour le tour pour vous déplacer et endommager les monstres. Vous pouvez effectuer plusieurs mouvements et attaques pendant la phase, dans n'importe quel ordre, tant que vous avez suffisamment de points à dépenser.

Mouvement

Se déplacer d'une case orthogonalement coûte 2 points de vitesse

Se déplacer d'une case en diagonale coûte 3 points de vitesse

Vous ne pouvez pas vous déplacer sur la même case qu'un monstre ou sur un mur.

Vous n'êtes pas obligé de dépenser tous vos points de vitesse, mais ne pouvez jamais dépenser plus que votre total pour le tour.

Attaques

Lorsque vous attaquez un monstre, votre aventurier doit être à portée et en ligne de vue (voir page suivante) de la cible. Si c'est le cas, vous pouvez dépenser un nombre de points d'attaque égal à la compétence de défense du monstre pour réduire sa santé de un. Suivre la santé de chaque monstre en utilisant la valeur de son dé; si la santé d'un monstre est réduite à 0, retirez son dé.

Vous n'êtes pas obligé de dépenser tous vos points d'attaque, mais ne pouvez jamais dépenser plus que votre total pour le tour.

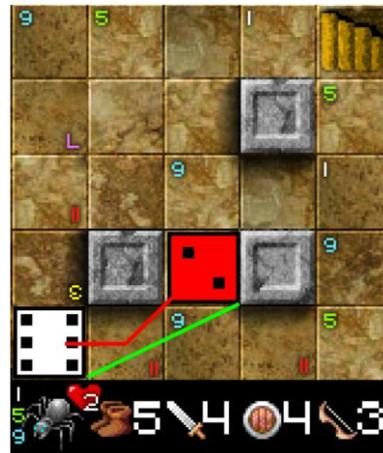
Portée

La portée par rapport à une cible est calculée de la même manière que le mouvement, donc un monstre orthogonalement adjacent à vous est à portée 2, un en diagonale adjacent est à portée 3 et ainsi de suite. Calculez le plus petit nombre de points de mouvement que vous auriez besoin de dépenser pour atteindre la tuile du Monstre; c'est la portée.

Les attaques ne peuvent pas être effectuées sur des monstres plus éloignés que votre portée. Votre aventurier commence le jeu avec une portée de 2 et ne peut donc attaquer que orthogonalement.

Ligne de vue

Si une ligne peut être tracée à partir de n'importe quel coin de votre tuile vers n'importe quel coin d'un Tuile de Monstre, sans passer à travers une tuile de mur ou d'un autre Monstre, vous avez la ligne de vue.



Le monstre est à portée 5 (ligne rouge) et en ligne de mire (ligne verte)

Phase de mouvement de monstre

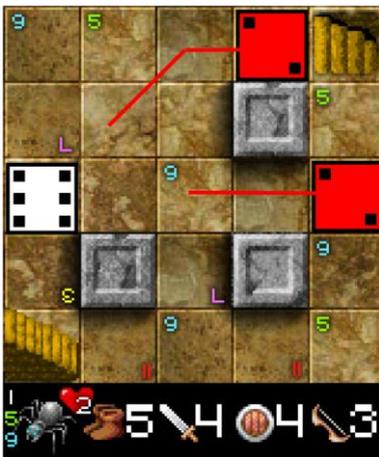
Chaque monstre se déplacera pour être aussi proche que possible de sa portée maximale de votre aventurier. Déplacez chaque monstre tour à tour, en commençant par le plus proche. Trouvez la case vide à la portée maximale du monstre (avec ligne de vue) qui est la plus proche du monstre. Déplacez le monstre aussi vite que possible vers cette tuile. S'il n'y a pas de tuile vide à portée maximale, il se déplacera vers une tuile à portée plus proche, ou si ce n'est pas possible, déplacez-le simplement pour être le plus proche possible de l'aventurier. Les monstres donneront la priorité à être à portée et la ligne de vue plutôt qu'être à portée maximale.

Les monstres se déplacent un peu comme votre aventurier; le déplacement orthogonal

One Card Dungeon – Livre de règles

coûte 2 vitesses, se déplaçant en diagonale 3. Les monstres ne peuvent pas se déplacer à travers l'aventurier ou les murs, mais peut se déplacer (mais pas terminer le mouvement sur) à travers d'autres monstres. S'il y a un choix de plusieurs chemins qui sont également bons, vous pouvez choisir lequel chaque monstre prend.

Une fois que tous les monstres se sont déplacés, la phase se termine.



Le monstre supérieur utilise les 5 points de mouvement pour entrer à portée. Le monstre inférieur n'est pas à portée, mais se déplace aussi vite que possible vers la tuile la plus proche qui est à portée.

Phase d'attaque de monstre

Additionnez l'attaque totale de tous les monstres à portée et en ligne de vue de l'aventurier. Les monstres hors de portée ou de ligne de vue n'attaquent pas ce tour.

Infligez un nombre de points de dégâts à l'aventurier égal à celui de l'Attaque totale des monstres divisée par le total des points de défense de l'aventurier, arrondi à l'inférieur.

Par exemple, un total de 12 Attaque vs Défense 7 infligerait 1 Dégâts, 12 Attaque contre Défense 4 infligerait 3 dégâts, etc.

Si l'attaque totale est inférieure au total des points de défense de votre aventurier, aucun dommage n'est infligé.

Réduisez la santé de votre aventurier par les dégâts infligés; si l'aventurier atteint zéro santé, il est mort et le jeu est terminé.

Une fois que les monstres ont attaqué, si votre aventurier a survécu, commencez un nouveau tour avec la phase d'énergie.



Les monstres ont une portée de 3, donc un seul est à portée, pour une attaque totale de 4, contre la défense totale de l'aventurier de 3. Par conséquent, l'aventurier perd 1 santé. Si les deux monstres étaient à portée, l'attaque totale de 8 contre Total défense 3 aurait infligé deux points de dégâts.

Fin de niveau

Une fois que votre aventurier a tué tous les monstres d'un niveau, il peut prendre un moment pour se reposer et récupérer avant de descendre au prochain niveau du donjon; après chaque niveau de donjon, vous devez choisir d'augmenter une de vos compétences (mouvement, attaque, défense ou portée) de un, ou soigner l'aventurier au maximum (6) de Santé. Vous pouvez soigner ou améliorer

One Card Dungeon – Livre de règles

après chaque niveau de donjon, mais pas les deux.

Prochain niveau de donjon

Configurez le niveau suivant en retournant la carte pour avoir le prochain indicateur de niveau du donjon (par exemple, niveau 2 après avoir terminé le niveau 1) en bas à gauche, en plaçant votre aventurier et les dés de monstre pour ce niveau de donjon comme indiqué sur la carte, et commencer un nouveau tour à la phase d'énergie.



Configuration du niveau 2 - Dans ce scénario, le joueur a choisi d'améliorer sa défense après avoir terminé le premier niveau - n'ayant perdu qu'une seule santé, il a décidé qu'une amélioration était plus importante que la guérison.

Gagner la partie

Si vous réussissez à tuer les trois dragons au 12e niveau du donjon, vous avez gagné le jeu et trouvé votre prix ultime - le Sceptre de M'Guf-yn qui vous donnera le pouvoir ultime / la capacité de sauver votre village / un remède pour la peste / tuez votre méchant frère / peu importe.

One Card Dungeon – Livre de règles

