

# Dungeon Logic

Author Cédric Martinez – Design Steve Simpson



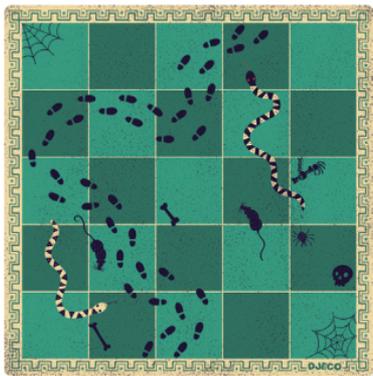
8 ans years  
años Jahre  
-99





# Dungeon Logic

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto  
Inhoud • Innehåll • Indhold • Conteúdo • Игровой комплект



x 1



x 40



x 4



x 24



x 1



x 8

**Contenu du jeu :**

1 plateau, 4 tuiles porte d'entrée, 1 carte sortie, 8 cartes obstacle (2 murs, 2 dragons, 2 portes closes, 2 coffres fermés), 16 tuiles « passage » normales (numérotées de 1 à 16), 8 tuiles « passage » spéciales (2 chevaliers, 4 clés, 2 coffres ouverts), 40 cartes défi (4 niveaux de difficulté croissante).

Facile



Moyen



Difficile



Très difficile



Perdu dans le donjon, il vous faudra utiliser les bons passages pour sortir. À l'aide de cartes imposées, et avec la même logique que les dominos, construisez un chemin qui vous permettra d'atteindre la sortie.

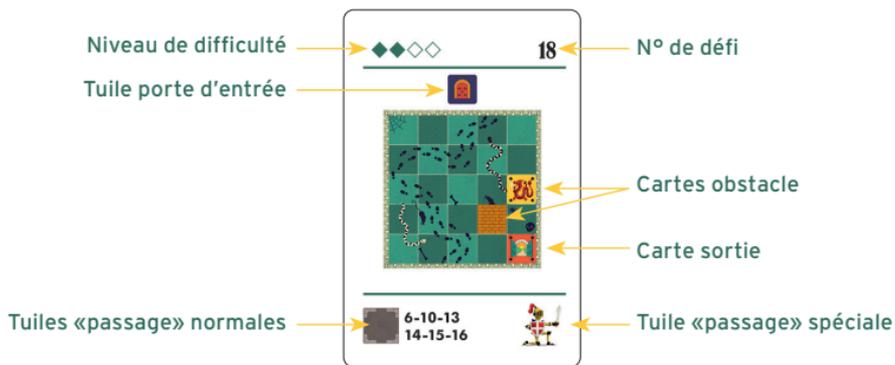
**But du jeu :** Créer un chemin avec les tuiles « passage » pour relier l'entrée et la sortie.

**Mise en place du jeu :** Assemblez le plateau. Posez les tuiles « porte d'entrée », la carte « sortie » et les cartes « obstacle » (murs, dragons, portes closes et coffres fermés) à côté. Séparez les tuiles « passage » normales et les tuiles « passage » spéciales (clés, chevaliers, coffres ouverts). Posez les cartes défi à côté.

**Déroulement du jeu :** Chaque carte défi vous indique les positions de l'entrée et de la sortie, les tuiles à utiliser ainsi que d'éventuels obstacles (portes closes, dragons, murs et coffres fermés) sur lesquels vous devrez passer en utilisant des tuiles passage spéciales.

Piochez une carte défi et installez le matériel selon les indications de celle-ci :

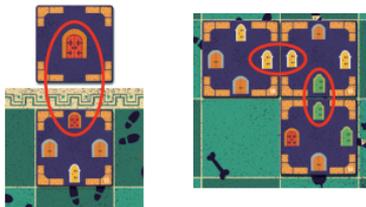
1. Posez la tuile porte d'entrée sur le bord du plateau et la carte sortie sur l'une des cases du plateau
2. Si la carte défi l'indique, posez les cartes obstacle sur les cases du plateau
3. Prenez les tuiles « passage » nécessaires à la réalisation du défi



**Résoudre le défi :** Utilisez les tuiles « passage » indiquées pour relier l'entrée et la sortie. Pour cela, il faut créer un chemin en posant les tuiles « passage » les unes à côté des autres.

Pour passer de l'entrée à une tuile puis de tuile en tuile, la couleur des 2 portes en contact doit être la même.

- Les tuiles passage ne peuvent pas être pivotées, et s'utilisent dans le sens de lecture de la carte (portes droites).
- Les tuiles se posent sur les cases du plateau.
- La dernière tuile se pose sur la carte sortie.



**Résoudre les obstacles :** Sur certaines cartes défi, des obstacles sont imposés.



**Le mur :**

aucune tuile passage ne peut être posée sur la case où se trouve cette carte.



**Le dragon :**

seules des tuiles passage « **chevalier** » peuvent être posées sur une carte dragon. Une seule tuile à choisir parmi les 2 tuiles chevalier :



**La porte close :** seules des tuiles passage « **clé** » peuvent être posées sur une carte porte close. Une seule tuile à choisir parmi les 4 tuiles clé :



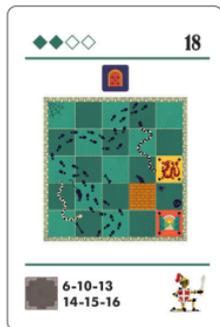
**Le coffre fermé :** seules des tuiles passage « **coffre ouvert** » peuvent être posées sur une carte coffre fermé.

Une seule tuile à choisir parmi les 2 tuiles coffre ouvert :

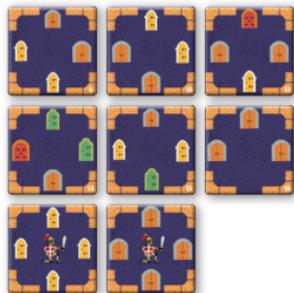


## Exemple :

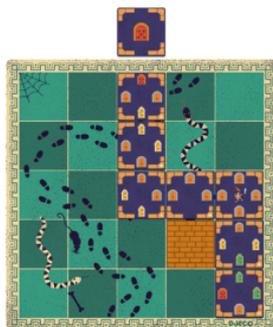
## Carte défi

Tuile porte d'entrée  
à utiliserCartes obstacle et  
sortie à utiliser

## Tuiles passage à utiliser



Mise en place de départ



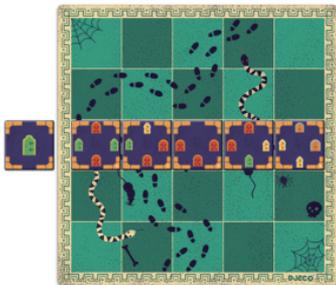
Solution

Carte chevalier  
non utilisée :

Solutions en fin de livret.  
Des défis de Cédric Martinez.

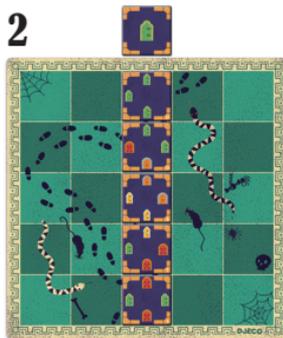


**1**



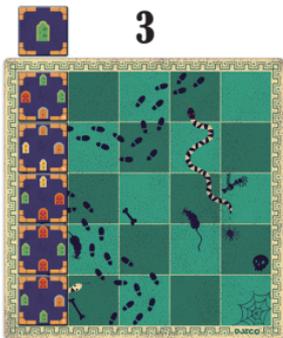
**4, 7, 8, 5, 6**

**2**



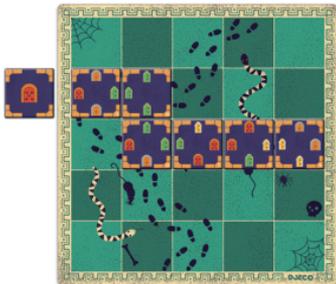
**12, 14, 6, 7, 4**

**3**



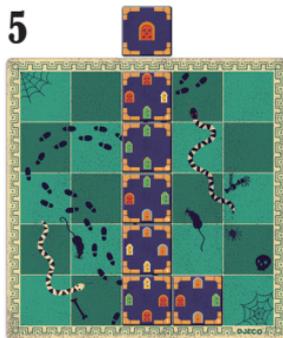
**14, 6, 7, 4, 1**

**4**



**3, 12, 14, 7, 5, 6**

**5**

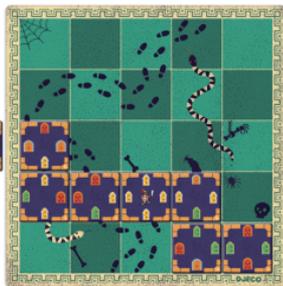


**5, 12, 14, 6, 7, 3**



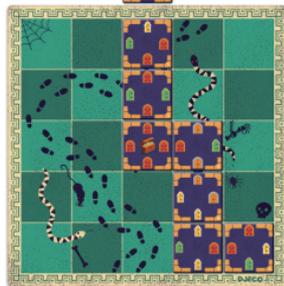


10



13, 2, 5, , 15, 14, 4

11



7, 4, , 3, 6, 2, 5

12



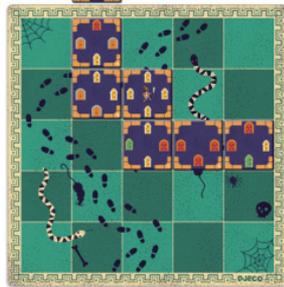
7, 1, , 4, 5, 6, 2

13



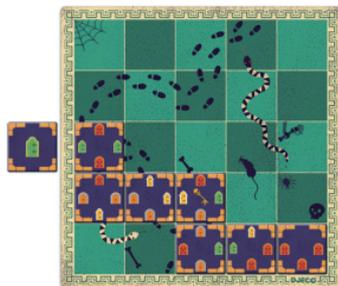
4, 5, , 2, 8, 13

14



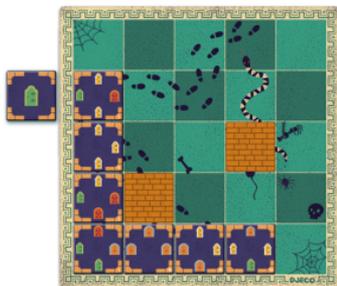
13, 10, , 2, 8, 5

15



4, 13, 10, , 3, 7, 8

16



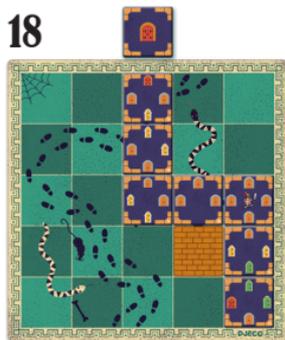
2, 9, 7, 1, 16, 10, 15

17



10, 3, 4, 1, , 16, 13, 2

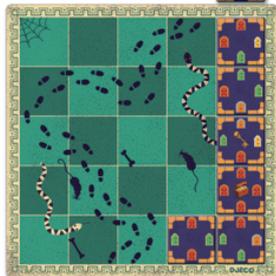
18



13, 10, 6, 16, , 15, 14

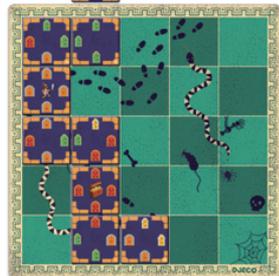


19



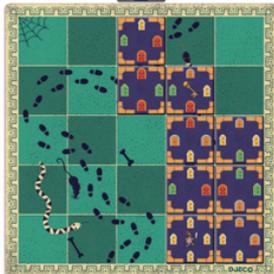
5, 14, , , 1, 4

20



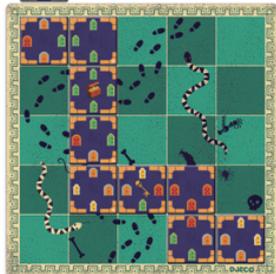
12, 14, , 3, 7, ,  
1, 10

21



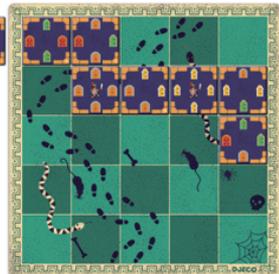
7, 4, , 13, 2, ,  
6, 14, 15

22



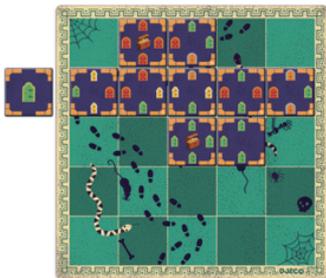
3, 12, , 14, 6, , 8,  
1, 10

23



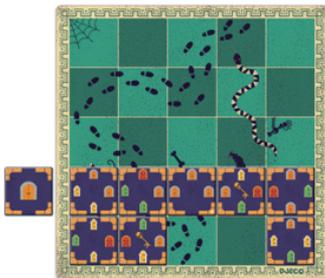
11, 3, , 10, ,  
15, 14

24



2, 5, , 14, 15, , 12,  
11, 3

25



6, 2, , 1, 16, , 3, 15

26



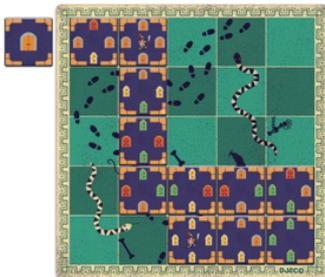
16, 10, , 3, 1, 13, 7

27



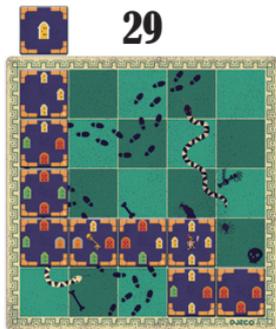
4, , 7, , 6, 13

28



13, , 15, 11, 14, 2, ,  
6, 3, 1, 12

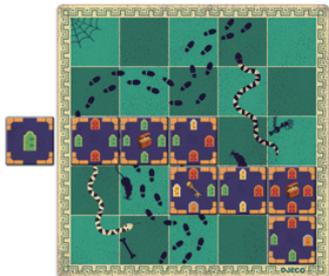
29



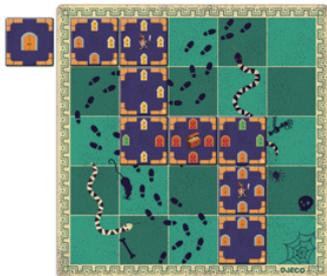
9, 7, 4, 1, , 5, , 2, 8



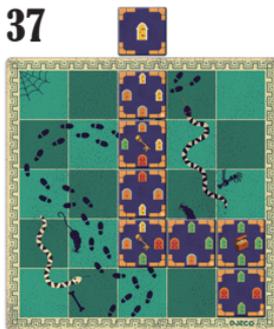
35

4, , 7, , 2, , 1

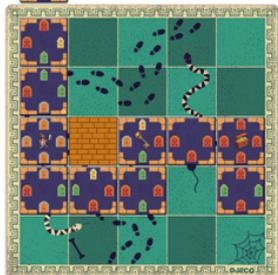
36

10, , 9, 2, , 14, , 16

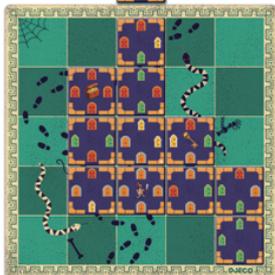
37

10, , 13, , 14,  
, 11

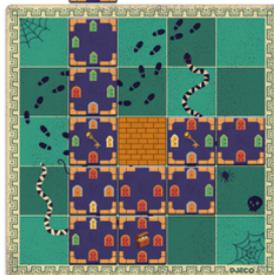
38

5, 14, , 3, 7, 11, ,  
8, , 4

39

5, 11, , 4, 13, , 10,  
, 3, 1, 12

40

12, 14, , 13, 7, ,  
8, 3, , 4