



CONNOR REID

# 5 MINUTE Dungeon

INSTRUCTIONS

# TABLE DES MATIÈRES

## MISE EN PLACE.....4

Préparer le Donjon

## VAINCRE LE DONJON.....6

En utilisant les capacités spéciales

Manquer de cartes

## GAGNER.....10

Préparer le donjon suivant

## PERDRE.....11

## HÉROS.....12

Faites la rencontre des Héros

## LE DONJON.....20

Tapis « Boss »

Cartes « Porte »

Cartes « Défi »

### APPLI CHRONO



Pour avoir la meilleure expérience possible de 5-Minute Dungeon, téléchargez notre appli chrono. Elle est gratuite et disponible pour les appareils Android et IOS.

[5minuteDungeon.com/Timer](http://5minuteDungeon.com/Timer)

# BIENVENUE À 5-MINUTE DUNGEON

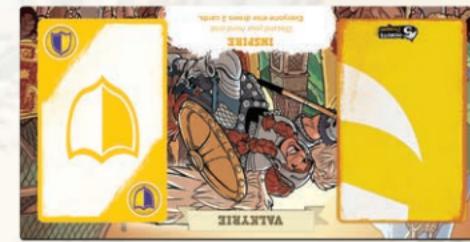
Dans ce jeu, vous joindrez vos forces avec d'autres joueurs pour frayer votre chemin à travers cinq donjons remplis d'obstacles mortels et de monstres dangereux !

Vous pourrez choisir entre dix héros différents, chacun avec ses propres cartes et capacités.

Il n'y a pas de tour dans 5-Minute Dungeon. Tout le monde joue en même temps. Tous les joueurs devront faire la course contre la montre pour trouver les symboles qui correspondent à ceux de la carte de Donjon.

C'est un pour tous, tous pour un – ou bien votre équipe bat le donjon et vous progressez au suivant, ou vous périssez tous !

Bonne chance !



# MISE EN PLACE

Pour commencer votre aventure :

- Choisissez le héros que vous voulez jouer. Placez votre Tapis « Héros » devant vous ainsi que le héros de votre choix à face découverte.
- Prenez le jeu de cartes de la même couleur que votre Tapis « Héros », battez-le, et placez-le sur l'espace Pioche (**Draw Pile**) de votre Tapis « Héros », face cachée.
- Piochez une main de départ du jeu de cartes. Le nombre de cartes que vous piocherez dépendra du nombre de joueurs dans votre équipe :

Nombre de joueurs	Main de départ
2 joueurs	5 cartes
3 joueurs	4 cartes
4 ou 5 joueurs	3 cartes



## PARTIE À DEUX JOUEURS

Si vous faites une partie à deux joueurs, vous aurez besoin de plus de cartes pour vaincre le Donjon. Chacun de vous devra choisir un deuxième jeu de carte et battre les deux jeux de cartes en un jeu.

# PRÉPARER LE DONJON

- Placez le Tapis « Boss » correspondant au donjon que vous essayez de vaincre au milieu de la table.
- Pour créer le Donjon :
  - Comptez le nombre de Cartes « Porte » tel qu'indiqué au bas du Tapis « Boss ».
  - Ajoutez 2 Cartes « Défi » par joueur dans votre équipe.
  - Battez et placez les cartes sur le Tapis « Boss » de telle façon à cacher les symboles du Boss.

20

## POUR LE PREMIER DONJON, UTILISEZ :



20 CARTES  
« PORTE »

&



2 CARTES « DÉFI »  
PAR JOUEUR



- **Mettez le chronomètre à 5 minutes.** Nous vous recommandons d'utiliser notre appli chrono ([5minuteDungeon.com/Timer](https://5minuteDungeon.com/Timer)). Vous pouvez aussi vous servir d'un autre chronomètre tant qu'il peut être réglé à 5 minutes et être facilement stoppé et redémarré.
- Faites démarrer le chronomètre dès que vous retournez la première carte du donjon.

# VAINCRE LE DONJON

Il y a **trois façons** de jouer la plupart des cartes dans chaque Donjon :

## 1. EN FAISANT CORRESPONDRE LES SYMBOLES

Vous pouvez vaincre une Carte « Porte » en jouant les Cartes « Ressource » au milieu de la table jusqu'à ce que tous les symboles aient trouvé leur correspondance. Il n'est pas nécessaire qu'elles proviennent du même joueur.

Les Cartes « Ressource » utilisées de cette manière sont sorties du jeu une fois que la Carte « Porte » est vaincue. Elles ne sont pas placées sur votre Défausse (Discard Pile).

## 2. EN UTILISANT LES CARTES « ACTION »

Vous pouvez aussi vaincre une Carte « Porte » avec certaines Cartes « Action ». Comme les Cartes « Ressource », les Cartes « Action » sont sorties du jeu et ne sont pas placées sur votre Défausse (Discard Pile).



## RÈGLES DU JEU POUR LES CARTES

Quand vous êtes en train de vaincre des Cartes « Porte » en faisant correspondre les symboles ou en utilisant les Cartes « Action », n'importe quel joueur peut abattre des cartes au milieu de la table pour aider à les vaincre.

**Une carte placée est une carte jouée.** Si par accident vous placez une carte que vous n'aviez pas l'intention de jouer, dommage ! Dès que votre main arrête de toucher une carte, vous ne pouvez pas la reprendre.

**Exception spéciale pour les Boss :** Une fois que vous arrivez au Boss du Donjon, vous ne pouvez plus jouer de Cartes « Ressource » dont les symboles ne correspondent pas aux symboles du Boss. Vous ne pouvez pas non plus jouer des Cartes « Action » qui visent des Monstres, des Personnes, ou des Obstacles. Vous devez utiliser le symbole qui correspond au symbole du Boss pour le vaincre !

## BALAYEZ LES CARTES!

Une fois qu'une Carte « Porte » a été vaincue, balayez-la du jeu ainsi que toute carte qui a servi à la vaincre, et retournez une autre Carte « Porte » pour continuer l'aventure !



### 3. EN UTILISANT LES CAPACITÉS SPÉCIALES

Chaque héros possède une capacité spéciale qu'il peut utiliser pour aider son équipe. La capacité de chaque héros est décrite au bas du Tapis « Héros ».

Pour utiliser votre talent, jetez 3 cartes à face découverte sur l'espace Défausse de votre Tapis « Héros », annoncez votre capacité à votre équipe, et exécutez son action sur votre Tapis « Héros ».



#### NOTE

1. Si vous ne possédez pas au moins 3 cartes à jeter, vous ne pouvez pas utiliser votre capacité.
2. Si votre capacité vous permet de vaincre un certain type de Carte « Porte » (Monstre, Obstacle ou Personne), vous ne pouvez utiliser votre capacité que contre une Carte « Porte » du même type. Toutes les autres capacités peuvent être utilisées en tout temps.
3. Utiliser une capacité ne compte pas comme jouer une carte. Cela veut dire que vous pouvez utiliser votre capacité pendant une pause du chronomètre sans redémarrer la montre !

### RENFLOUER VOTRE MAIN

Chaque fois que vous jouez ou jetez une ou des carte(s), renflouez immédiatement votre main pour maintenir le même nombre de carte que dans votre main de départ (voir le tableau à droite).

Chaque fois que vous avez plus de cartes dans votre main que dans la main de départ, ne renflouer pas votre main tant que vous n'avez pas moins de cartes que dans votre main de départ.

Nombre des Joueurs	Main de départ
2 joueurs	5 cartes
3 joueurs	4 cartes
4 ou 5 joueurs	3 cartes

### MANQUER DE CARTES

Si vous venez à manquer de cartes dans votre main et votre pioche, vous ne pouvez plus rien faire jusqu'à ce qu'une des cartes suivantes vous ramène dans le jeu :



# GAGNER

Si vous vainquez toutes les Cartes « Porte », Cartes « Défi » et le Baby Barbarian, vous avez conquis le premier Donjon ! Félicitations !

Votre aventure n'est toutefois pas finie ! Vous devrez frayer votre chemin à travers **quatre autres** donjons pour enfin vaincre le **Dungeon Master** et gagner la partie.

## PRÉPARER LE DONJON SUIVANT

- Ramassez toutes les cartes et réarrangez-les dans leur jeu de cartes respectif et rendez les jeux de cartes « Héros » à leur joueur.
- Placez le Tapis « Boss » du donjon suivant au milieu de la table.
- Mettez le donjon en place pour le Boss suivant tel qu'indiqué dans la section « Préparer le Donjon ».
- Remettez le chronomètre à 5 minutes et allez vaincre le nouveau Donjon !

**Vous voulez un peu de changement ?** Entre les donjons, vous pouvez choisir de jouer un nouveau héros, ajoutez ou supprimez des joueurs, tel que désiré.

10



# PERDRE

Le donjon peut avoir raison de votre équipe de trois façons.

- Si le chronomètre s'écoule avant que vous ou votre équipe arrive à vaincre le Boss du Donjon, ou
- Si tous les joueurs viennent à manquer de cartes, ou
- Si votre équipe est incapable de faire correspondre les symboles d'une carte de Donjon et ne peut pas utiliser une capacité de héros ou une carte d'action pour le vaincre.

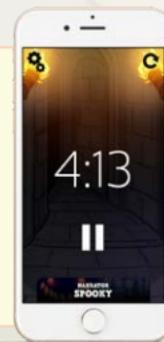
Si vous vous trouvez dans une de ces situations, votre équipe a péri dans le donjon ! Recommencez au niveau du Baby Barbarian (Boss N° 1) et réessayez.



### APPLI CHRONO

Pour avoir la meilleure expérience possible de 5-Minute Dungeon, téléchargez notre appli chrono. Elle est gratuite et disponible pour les appareils Android et IOS.

[5minuteDungeon.com/Timer](http://5minuteDungeon.com/Timer)



11

# HÉROS

Il y a 5 Tapis « Joueur », chacun représentant un type de héros. Ces tapis ont un recto et un verso avec un héros différent sur chaque côté. Chaque Tapis « Joueur » a son propre jeu de cartes, tel qu'illustré plus bas.

## SORCERESS & WIZARD



## HUNTRESS & RANGER



## NINJA & THIEF



## PALADIN & VALKYRIE



## BARBARIAN & GLADIATOR



Par exemple, si vous voulez jouer le Wizard, vous devez prendre le jeu de cartes bleu.

## SORCERESS & WIZARD



## NINJA & THIEF

## PALADIN & VALKYRIE



## BARBARIAN & GLADIATOR

## JEUX DE CARTES « HÉROS »

Il y a deux types de cartes dans les Jeux de Cartes « Héros » :

Les Cartes « Ressource » arborent un ou plusieurs symboles, imprimés en grand au centre de la carte. Celles-ci servent à vaincre les cartes de Donjon en faisant correspondre les symboles.



**RESSOURCES:**  
**PARCHEMIN, SAUT, ÉPÉE, BOUCLIER ET FLÈCHE**

Les Cartes « Action » sont uniques à chaque Jeu de Cartes « Héros ». Quelques-unes d'entre elles vous permettent de vaincre certains types de cartes de Donjon, tandis que d'autres vous permettent de piocher, de voler, ou de donner des cartes. Toutes les Cartes « Action » ont une bordure noire.

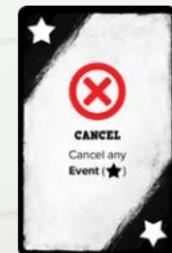
## FAITES LA RENCONTRE DES HÉROS

### SORCERESS & WIZARD



Ces héros se spécialisent dans les connaissances ésotériques, et sont donc les meilleurs héros à qui se fier quand vous avez besoin de **Parchemins**.

La capacité **Stop Time** (Arrêt du Temps) du Wizard interrompt le chronomètre. Il reste en état de pause jusqu'à ce qu'un joueur joue une carte. Jeter des cartes, utiliser des capacités, ou retourner une nouvelle Carte « Porte » ne fait pas redémarrer le chronomètre.



**Cancel** (Annuler) arrête les **Évènements** sur les cartes « Défi ». Ceci est spécialement pratique quand vous désirez protéger votre équipe d'évènements qui vous forceraient à jeter des cartes, telle la **Sudden Illness**.



Les **Magic Bombs** (Bombes Magiques) fournissent un symbole de chaque quand elles sont jouées, et sont donc pratiques pour les cartes de Donjon qui requièrent beaucoup de symboles différents.

Vous n'êtes pas obligé d'utiliser tous les symboles quand vous jouez une Magic Bomb.

## PALADIN & VALKYRIE



Ces défenseurs lourdement blindés sont les héros avec le plus de symboles **Bouclier** dans leur jeu de cartes.



**Divine Shield** (Bouclier Divin) interrompt le chronomètre et permet aussi aux joueurs de piocher une carte. Hormis la capacité du Wizard, c'est la seule autre façon pour les joueurs d'interrompre le chronomètre.



La **Holy Hand Grenade** (Grenade Bénite) vous permet de surmonter instantanément tout défi qui vous fait face, y-compris les Mini-Boss et les Boss. C'est la seule carte dans le jeu qui peut vaincre les cartes de types Boss.



**Heal** (Guérir) permet à un seul joueur de remettre dans leur jeu de cartes toutes ses cartes jetées. Cette carte peut sauver un joueur qui a perdu toutes ses cartes !



**Health Potion** (Potion Santé) permet à tous les joueurs de récupérer 3 cartes de leur Défausse et de les remettre dans leur main. Le meilleur usage de cette carte est lorsque l'équipe vient d'être obligée de jeter des cartes utiles à cause d'une **Sudden Illness** ou autre évènement.

## BARBARIAN & GLADIATOR



Ce puissant duo à force brute préfère des attaques de style bagarres pour vaincre les défis qui leurs font face. Ce qui veut dire que leur jeu de cartes est le meilleur pour trouver des **Épées**.



Les **Cartes à Symboles Doubles** comptent comme une épée plus un autre symbole. Le meilleur usage de ces cartes est contre les cartes de Donjon qui présentent les deux symboles mais, au besoin, elles peuvent servir pour l'un ou l'autre symbole. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser les deux symboles quand vous les jouez.



**Enrage** (Enrager) vous permet de choisir deux joueurs pour qu'ils piochent 3 cartes.

Vous pouvez vous choisir comme un de ces joueurs, si vous le désirez !

## NINJA & THIEF



Ces héros agiles sont maîtres de la furtivité et de l'évasion, c'est pourquoi il y a plus de symboles **Saut** dans leur jeu de cartes que tous les autres héros.



**Donate** (Donner) vous permet de donner votre main à un autre joueur. Cette carte est utile quand vous avez de bonnes cartes dans votre main que vous désirez garder, mais avez aussi besoin d'aller chercher quelque chose d'autre. Donner votre main à un autre joueur garde vos bonnes cartes dans le jeu tout en vous permettant de piocher une nouvelle main immédiatement.



**Steal** (Voler) vous permet de prendre la main d'un autre joueur, ce qui peut être utile s'ils veulent utiliser leur capacité mais ont des cartes en mains qu'ils ne veulent pas perdre.



## HUNTRESS & RANGER



Ces deux héros amoureux de la nature sont très habiles avec les armes de jet, et sont donc le meilleur choix quand vous avez besoin de symboles Flèche.

La capacité **Animal Companion** (Animal de Compagnie) de la Huntress lui permet de choisir un autre joueur pour qu'il pioche 4 cartes. Elle ne peut pas les piocher elle-même.



Les **Wild Cards** (Cartes Joker) peuvent être jouées pour tout symbole de votre choix.



**Healing Herbs** (Plantes Médicinales) vous permet de choisir un joueur pour récupérer 4 cartes de leur défausse et les remettre dans leur main. Le meilleur usage de cette carte est quand un joueur a été forcé de jeter quelque chose d'utile.



# LE DONJON

Un Donjon comprend un Tapis « Boss », plusieurs Cartes « Porte », et quelques Cartes « Défi ».

## TAPIS « BOSS »

Les Tapis « Boss » représentent le défi final que votre équipe doit affronter afin de conquérir le donjon. Chaque Tapis « Boss » arbore :

- A. Le **numéro du Boss**. Vous commencerez avec le Boss n° 1 (Baby Barbarian) et progresserez jusqu'au Boss n° 5 (le Dungeon Master).
- B. Les **symboles requis** pour vaincre ce Boss.
- C. Le **nombre de Cartes « Porte »** requises pour créer le Donjon de ce Boss.



**NOTE :** Commencez avec Baby Barbarian (Boss n° 1). Si vous arrivez à le vaincre, continuez avec le Grime Reaper (Boss n° 2) et ainsi de suite.

# CARTES « PORTE »

Chaque Carte « Porte » représente un défi que votre équipe doit surmonter. Les Cartes « Porte » arborent les renseignements suivants :

- A. Une **description du défi** que votre équipe devra affronter.
- B. Un **nombre de symboles**, qui peuvent être Épées, Flèches, Parchemins, Sauts, et Boucliers. Votre équipe peut vaincre la Carte « Porte » en jouant des Cartes « Ressource » qui correspondent à tous ses symboles.
- C. Un **type**, qui peut être un Monstre, un Obstacle, ou une Personne. Quelques cartes et capacités spéciales vous permettent de vaincre une carte sans avoir à faire correspondre les symboles de la carte.



## CARTES « DÉFI »

Quand vous mettez en place votre Donjon, vous mélangerez deux Cartes « Défi » dans le paquet de carte pour chaque joueur de la partie.

Les Cartes « Défi » arbore un crâne avec des cornes au dos de la carte, et viennent en deux variétés :

Les cartes **Mini-Boss** sont des êtres extra-coriaces qui requièrent plus de symboles pour être vaincus que les Cartes « Porte » normales. De plus, ils ne peuvent pas être vaincus à l'aide des capacités de héros parce qu'ils ne comptent pas parmi les Monstres, les Obstacles, ou les Personnes.



Les cartes **Event** (Évènement) sont des cartes spéciales qui requièrent que l'équipe entreprenne une action spécifique. Chaque fois que vous retournez une carte d'évènement vous devez immédiatement entreprendre l'action dictée par la carte. Seule la carte d'action Cancel (Annuler) peut arrêter une carte Évènement » avant de devoir entreprendre l'action qu'elle dicte.

## CRÉDITS

Design du jeu par Connor Reid Éditeur - Peter Nesbitt

Illustrations par Alex Diochon Producteur Exécutif - Don Reid

Plusieurs icônes de ce jeu ont été créés par Lorc (<http://lorcblog.blogspot.com>) et Delapouite (<http://delapouite.com>). Elles sont disponibles sur <http://game-icons.net>

## MERCI À TOUS NOS CONTRIBUTEURS KICKSTARTER !

Fabriqué en Chine. Batch KS-1. Janvier 2017.

Five Minute Dungeon est une marque déposée de Wiggles 3D Incorporated. © 2017

**Wiggles 3D**

Wiggles 3D,  
1124 Gainsborough Rd. Suite 9  
London, ON, Canada  
N6H 5N1

Téléphone: 1-519-439-0440  
Courriel: [Info@Wiggles3D.com](mailto:Info@Wiggles3D.com)  
Site Web: [Wiggles3D.com](http://Wiggles3D.com)  
© Wiggles 3D Incorporated. 2017.  
Tous droits réservés.

## DÉMARRAGE RAPIDE

Tous les joueurs choisissent un Tapis « Héros » et prennent le jeu de cartes correspondant à leur héros. Chacun pioche sa main de départ.

Nombre de joueurs	Main de départ
2 joueurs	5 cartes
3 joueurs	4 cartes
4 ou 5 joueurs	3 cartes

Placez le Tapis « Baby Barbarian » au milieu de la table. Piochez 2 Cartes « Défi » par joueur et battez-les dans le jeu de 20 Cartes « Porte » du Donjon. Placez les cartes sur le Tapis « Boss ».

## RÈGLES DU JEU

Mettez le chronomètre à 5 minutes et retournez la première carte de Donjon. Si la carte arbore un symbole, vous et votre équipe devra combattre cette menace d'une de **trois** façons :

- En jouant des **Cartes « Ressource »** pour faire correspondre les symboles de la carte. Les symboles peuvent provenir d'un ou de plusieurs joueurs.
- En jouant des **Cartes « Action »** pour vaincre la carte.
- En utilisant une **Capacité Spéciale** pour vaincre la carte.

S'il s'agit d'une carte « Évènement », il vous faudra entreprendre l'action qu'elle dicte immédiatement.

Une fois que la carte a été vaincue, retirez-la du jeu et retournez la carte de Donjon suivante. Une fois que toutes les cartes de Donjon ont été vaincues, il vous reste encore à vaincre le Boss !

*NOTE : Les joueurs ne jouent pas chacun leur tour. Chaque joueur peut jouer une carte à n'importe quel moment. Chaque fois que vous jouez ou jetez des cartes, piochez pour maintenir le même nombre de cartes que dans votre main de départ. Ne piochez pas si votre main contient plus de cartes que votre main de départ.*