

Dicium

Un jeu de Joachim THÔME

Les Anciens disaient du Dicium qu'il était de nature divine, les mythes l'associent à l'énigmatique Atlantide et une obscure étude scientifique date son apparition à la dernière éruption du supervolcan Toba. Une chose est sûre, nul ne connaît réellement les origines du Dicium.

À travers les âges, ce métal aux propriétés mystérieuses aurait permis de façonner quelques artefacts reconnaissables à la double spirale dont ils sont frappés. Votre défunt grand-père prétendait détenir l'un de ces objets légendaires.

Après la lecture du testament, le notaire vous remet une poignée de dés accompagnée d'une lettre de votre aïeul : « L'heure est venue de te transmettre mon bien le plus précieux. Apprends à maîtriser les dés et ils te feront vivre de fabuleuses aventures à l'instar des héros de jadis ». Fier de votre héritage, vous montrez les dés à vos amis avant de les faire rouler sur la table de salon...

LE CONCEPT

Basé sur une mécanique de combinaisons de dés, **Dicium** vous invite à vivre quatre aventures ludiques très différentes, chacune mettant à l'honneur un univers et un style de jeu spécifiques.

Dans la première partie de ce livret, vous allez découvrir les règles communes aux quatre univers, l'essence même de **Dicium**. La connaissance de celles-ci vous permettra ensuite de passer d'un univers à un autre en vous concentrant uniquement sur leurs règles spécifiques. Chaque univers fera l'objet d'un chapitre séparé. Pour jouer votre première partie de **Dicium**, vous ne devrez donc pas lire l'entièreté des règles, mais uniquement les règles générales et celles de l'univers choisi :



CRAZY CUP est un jeu de course compétitif pour 1 à 4 joueurs, dès 8 ans, de 30 à 60 minutes.

Participez à une course folle à travers le Grand Canyon et soyez le premier à franchir la ligne d'arrivée ! Tous les coups sont permis pour gêner vos adversaires et remporter la coupe.

page 6



DONJON est un jeu d'aventure coopératif pour 1 à 4 joueurs, dès 10 ans, de 30 à 60 minutes.

Partez en quête de trésors avec vos compagnons, affrontez les monstres et déjouez les pièges du donjon. Trouverez-vous la couronne du Roi Gobelins avant son retour sur le trône ?

page 10



CIVILISATION est un jeu de conquête compétitif pour 1 à 4 joueurs, dès 12 ans, de 30 à 60 minutes.

Devenez le plus grand conquérant du monde antique ! Explorez l'archipel, bâtissez vos cités, affrontez vos ennemis et érigez votre merveille pour asseoir la suprématie de votre empire.

page 15



SHOGUN est un jeu d'affrontement asymétrique pour 2 ou 4 joueurs, dès 12 ans, de 30 à 60 minutes.

Les ninjas s'infiltreront dans le palais pour enlever le Shogun. Fidèles au Bushido, les samourais le protègent. Choisissez votre camp !

page 20

RÈGLES GÉNÉRALES

Les dés Dicum



Les **dés Dicum** sont au cœur de la mécanique : onze dés identiques. Chaque face présente deux informations : une **valeur** et une **couleur**. À chaque tour de jeu, vous allez combiner le résultat de vos jets de dés pour jouer jusqu'à deux actions. Le double niveau de lecture des dés vous offre un large choix de combinaisons de valeurs ou de couleur.



La face avec le **symbole Dicum** @ peut être utilisée soit comme une valeur de 1 à 5, soit comme une face verte. Le symbole Dicum remplace donc la valeur de votre choix mais il ne permet jamais de remplacer une couleur.

Les plateaux individuels

Chaque univers dispose d'un plateau de jeu, sur lequel vous jouerez la plupart de vos actions, et de quatre plateaux individuels qui résument les actions disponibles et permettent de matérialiser vos développements.

Les particularités des différents plateaux sont décrites dans les règles spécifiques à chaque univers. Cependant, les plateaux individuels présentent une structure commune composée des sept zones d'informations suivantes :



- A.** Combinaisons de valeurs
- B.** Combinaisons de couleur
- C.** Bonus
- D.** Main active
- E.** Réserve
- F.** Zones spécifiques

A. Combinaisons de valeurs

Les combinaisons de valeurs se composent toujours de **deux ou plusieurs faces** de dés Dicum. Chacune d'elles permet de jouer une action spécifique. Les combinaisons de valeurs possibles sont les suivantes :



Paire : deux faces de même valeur.



Suite : série de faces de valeurs consécutives.

La suite doit obligatoirement utiliser **tous vos dés** et commencer par la **valeur 1** (1-2-3 à trois dés, 1-2-3-4 à quatre dés et 1-2-3-4-5 à cinq dés).



Brelan : trois faces de même valeur.



Double paire : deux paires de valeurs différentes.



Carré : quatre faces de même valeur.



Full : un brelan et une paire de valeurs différentes.



Poker : cinq faces de même valeur.

Vous n'êtes **jamais obligé d'utiliser toutes les faces d'une même valeur** pour réaliser une combinaison. Par exemple, si vos 5 dés présentent la même valeur, vous pouvez utiliser soit 2 dés pour former une paire, soit 3 dés pour former un brelan, soit 4 dés pour former un carré, soit 5 dés pour former un poker. Par contre, vous ne pouvez pas former une double paire ou un full.

Pour rappel, le **symbole Dicum** @ représente la valeur de 1 à 5 de votre choix. Cinq faces Dicum vous permettent donc de faire n'importe quelle combinaison de valeurs.

Exemple : @ @ @ @ @

Avec ce jet de dés, les combinaisons de valeurs autorisées sont :

Paire



Brelan



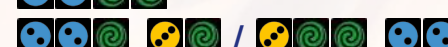
Double paire



Carré



Full



B. Combinaisons de couleur

Les combinaisons de couleur se composent toujours d'une ou plusieurs faces de dés Dicum de **même couleur**, auxquelles peuvent s'ajouter des bonus de couleur. Il n'existe aucune combinaison associant des couleurs différentes.



Chaque combinaison de couleur permet de jouer une action spécifique. Comme pour les combinaisons de valeurs, vous n'êtes **jamais obligé d'utiliser toutes les faces d'une même couleur** pour former une combinaison de couleur. Cependant, le nombre de faces utilisées modifie ou améliore les effets de la combinaison.

Exemple : 

Avec ce jet de dés, les combinaisons de couleur autorisées sont :

Avec 1 dé  /  / 

Avec 2 dés 

Avec 3 dés 

C. Bonus

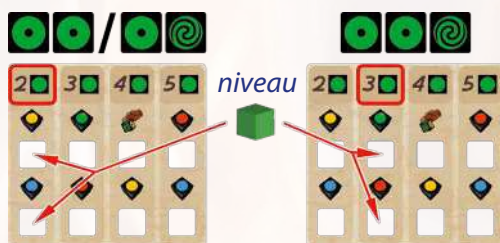
En cours de partie, vous pouvez acquérir des bonus sur votre plateau individuel. Ceux-ci sont matérialisés par des **marqueurs Bonus** () que vous placez dans les encoches prévues à cet effet. Chaque plateau individuel présente huit bonus répartis en quatre niveaux (2  / 3  / 4  / 5 ).

Un bonus s'obtient toujours :

- soit en utilisant une combinaison de 2 à 5 faces vertes (). Le nombre de faces utilisées détermine le niveau des bonus accessibles (de niveau 2 à 5).
- soit en utilisant une combinaison de valeurs ou un élément du jeu qui présente l'icône Bonus (). Dans ce cas, vous pouvez acquérir un bonus du niveau de votre choix.

Exemple : 

Avec trois faces vertes, vous pouvez soit utiliser deux dés pour acquérir un des deux bonus de niveau 2 ( ou ), soit utiliser trois dés pour acquérir un des deux bonus de niveau 3 ( ou ):



Un bonus acquis est **permanent** et **immédiatement disponible**. Il existe un bonus de lancer et quatre bonus de couleur :



vous disposez d'une seconde relance lors de la phase Lancer (voir *Tour de jeu* page 4).



votre combinaison bleue est augmentée de 1 face bleue (+1 ).



votre combinaison jaune est augmentée de 1 face jaune (+1 ).



votre combinaison verte est augmentée de 1 face verte (+1 ).



votre combinaison rouge est augmentée de 1 face rouge (+1 )
ou le résultat de votre dé de combat est augmenté de 1 (voir *Combat* page 5).

L'usage des bonus n'est pas obligatoire. Le nombre de faces utilisées pouvant modifier une action, il se peut que l'usage d'un bonus soit inutile.

Chaque bonus de couleur **peut être utilisé plusieurs fois** durant un même tour de jeu.

Un bonus de couleur doit **toujours être associé à au moins 1 dé pour former une combinaison de couleur**. À eux seuls, les bonus ne permettent jamais de former une combinaison. Toutefois, les bonus rouges peuvent toujours être utilisés seuls pour augmenter le résultat du dé de combat.

Exemple : 

Combinaisons de couleur autorisées : 

Le bonus bleu est inutilisable car il n'y a aucun dé présentant une face bleue.

D. Main active

La main active représente le **nombre de dés Dicum dont vous disposez à votre tour de jeu**. En début de partie, votre main active est toujours de 3 dés. Elle pourra ensuite être augmentée jusqu'à 5 dés :

- soit en utilisant une suite : une suite de trois dés (1-2-3) vous permet de passer votre main active à quatre dés et une suite de quatre dés (1-2-3-4) de la passer à cinq dés.
- soit en utilisant un élément du jeu qui présente l'icône Main active (.

Quand la taille de votre main active augmente, déplacez le **marqueur Dé** () dans l'encoche suivante.



E. Réserve

Chaque dé Dicum utilisé est **immédiatement défaussé**. À la fin de votre tour, s'il vous reste des dés inutilisés, vous pouvez en conserver un ou deux en les plaçant dans votre réserve.



F. Zones spécifiques

Ces deux zones présentent des informations différentes selon l'univers. Leurs particularités sont décrites dans les règles spécifiques à chaque univers.

Tour de jeu

Un tour de jeu se déroule en trois phases successives, selon la règle dite du **2-2-2** : vous pouvez effectuer **2** lancers, jouer **2** actions et réserver **2** dés inutilisés.

Phase 1 : Lancer

Prenez un nombre de dés Dicum égal à la taille de votre main active (3, 4 ou 5 dés) et lancez-les. **Avant de passer à la phase Action**, vous pouvez relancer un ou plusieurs dés de votre choix.

À chaque lancer, si vous avez des dés dans votre réserve, vous pouvez décider de relancer le ou les dés de votre choix. **Les dés de la réserve n'augmentent jamais la taille de votre main active.** Si celle-ci est de 3 dés et que vous avez 1 dé dans votre réserve, vous pouvez soit garder le résultat de ce dé et ne lancer que 2 dés, soit le reprendre pour lancer 3 dés.

Les 11 dés Dicum sont communs et doivent rester accessibles à tous les joueurs, à l'exception des dés bloqués dans les réserves.

Attention : les dés de votre réserve sont immédiatement défaussés si vous les oubliez et que vous lancez un nombre de dés égal à la taille de votre main active. Il est interdit de revenir en arrière.

Phase 2 : Action

Une action consiste à **utiliser une combinaison de couleur ou de valeurs**. Tous les dés utilisés pour jouer une action sont immédiatement défaussés. À votre tour de jeu, vous pouvez jouer jusqu'à 2 actions, mais il est permis de n'en jouer aucune.

Dès que vous commencez votre seconde action, la première est terminée. Par exemple, si les deux actions de votre tour sont de vous déplacer et de construire, vous pouvez soit vous déplacer puis construire, soit construire puis vous déplacer, mais jamais vous déplacer, construire puis terminer votre déplacement.

Phase 3 : Réserve

Avant de terminer votre tour, vous pouvez conserver **jusqu'à 2 de vos dés** Dicum inutilisés. Placez-les dans votre réserve **sans en modifier le résultat**. Les autres dés inutilisés sont défaussés.

Fin du tour de jeu

Quand le joueur actif a terminé son tour de jeu, le joueur à sa gauche commence le sien. Les tours de jeu s'enchaînent dans le sens horaire jusqu'à la fin de la partie.

Exemple :

Tour de jeu 1 : votre main active est de trois dés (A). Au tour précédent, vous avez conservé un dé dans votre réserve (B). Vous décidez de garder ce résultat et de ne lancer que deux dés pour votre premier jet.



Au vu du résultat (C), vous décidez de tenter la suite, combinaison qui vous permettrait d'augmenter votre main active. Vous conservez le résultat de ces deux dés et vous relancez le dé de votre réserve. Vous obtenez un 1, ce qui vous permet d'obtenir la suite espérée (D). Pour une action, vous déplacez votre marqueur Dé de un cran (E). Vos dés sont défaussés. (voir Main active page 3)



Puisque vous avez utilisé tous vos dés pour jouer votre première action, vous ne pouvez ni jouer de seconde action ni conserver de dé. Dès le prochain tour de jeu, vous aurez droit à quatre dés.

Tour de jeu 2 : après vos deux lancers, vous obtenez le résultat suivant :



Comme première action, vous utilisez les deux faces vertes pour acquérir un bonus de niveau 2 : vous choisissez le bonus bleu (voir Bonus page 3).



Comme seconde action, vous utilisez la face bleue. Combinée au bonus bleu que vous venez d'acquérir, vous avez deux faces bleues pour jouer une combinaison bleue.



Maintenant que vous avez joué vos deux actions, vous décidez de conserver le dernier dé dans votre réserve. Ceci clôture votre tour de jeu.



Si un adversaire vous attaque durant son tour de jeu, vous pourrez utiliser cette face rouge pour augmenter votre force de défense (voir Combat page 5). Sinon, vous pourrez utiliser le résultat conservé ou relancer le dé lors de votre prochain tour de jeu.

Combat



Quel que soit l'univers choisi, vous pourrez être amené à attaquer et à vous défendre contre les autres joueurs ou contre le jeu. Dans tous les cas, vous aurez recours au **dé de combat**. L'utilisation de ce dé intervient dans **trois cas de figure**.

1. Un joueur attaque un autre joueur

S'il en possède, l'attaquant décide du nombre de dés Dicum présentant la face rouge qu'il veut engager dans le combat. Ensuite, il lance le dé de combat (), et ajoute +1 au résultat pour chaque face rouge engagée (+1/) et pour chaque bonus rouge (+1/). Le total obtenu donne la **force d'attaque**.

En riposte, le défenseur répète la même opération. Pour calculer sa force de défense, en plus de ses éventuels bonus rouges, il peut engager les dés présentant la face rouge qu'il aurait dans sa réserve avant de lancer le dé de combat. Le total obtenu donne la **force de défense**.

Si la force d'attaque est égale ou supérieure à la force de défense, l'attaquant remporte le combat. Sinon c'est le défenseur qui l'emporte.

Le Shuriken suit les mêmes règles de résolution (voir *Shuriken* page 22).

2. Un joueur attaque un monstre ou un goblin

Le joueur calcule sa force d'attaque en additionnant le résultat de son dé de combat (), les faces rouges des dés préalablement engagées (+1/) et ses bonus rouges (+1/). Chaque monstre a une force de défense indiquée sur sa tuile.



Force de défense = 5

Si la force d'attaque est égale ou supérieure à la force de défense du monstre, le joueur remporte le combat. Sinon c'est le monstre qui l'emporte.

La Boule de feu suit les mêmes règles de résolution (voir *Boule de feu* page 12).

3. Un joueur est la cible d'un effet indésirable

Un joueur peut être amené à devoir se défendre contre l'effet d'une carte ou d'une combinaison de dés jouée par un adversaire. Le défenseur calcule sa force de défense en additionnant le résultat de son dé de combat (), les faces rouges des dés préalablement engagées (+1/) et ses bonus rouges (+1/).

Si sa force de défense est **égale ou supérieure à 6**, il évite les effets indésirables. Dans le cas contraire, il les subit.

Quel que soit le cas de figure :

- la force d'attaque ou de défense se calcule toujours en additionnant le résultat du dé de combat (), les faces rouges des dés préalablement engagées (+1/) et les bonus rouges (+1/).
- les faces rouges () doivent toujours être **engagées avant le lancer du dé de combat**. Les dés engagés sont défaussés à la fin du combat.
- les bonus rouges () sont toujours pris en compte dans le calcul de la force d'attaque ou de défense, même si aucune face rouge de dés n'est préalablement engagée dans le combat.

Les effets d'une victoire ou d'une défaite sont expliqués dans les règles spécifiques à chaque univers.

Exemple :

Bien que vous n'ayez aucun dé présentant une face rouge, vous décidez d'attaquer un adversaire. Vous lancez le dé de combat et obtenez un 3. À ce résultat vous ajoutez vos 2 bonus rouges (+2). Votre force d'attaque est de 5.

Force d'attaque : + + = 3 + 2 = 5

Lors de son tour de jeu, votre adversaire avait conservé dans sa réserve un dé présentant une face rouge. Il décide de l'engager (+1) et lance le dé de combat. Il obtient un 3. À ce résultat s'ajoute également son bonus rouge (+1). Sa force de défense est de 5. Le dé engagé est défaussé.

Force de défense : + + = 3 + 1 + 1 = 5

Votre force d'attaque étant égale à sa force de défense, vous remportez le combat.

Conseils

Soyez attentif au résultat des dés : une face de dé s'utilise pour sa valeur ou sa couleur. Lors de votre première partie, la double lecture des dés peut sembler complexe mais vous constaterez rapidement que leur résultat offre de multiples combinaisons.

Augmentez la taille de votre main active : le nombre de dés élargit l'éventail des combinaisons disponibles.

Optimisez l'usage de vos bonus de couleur : scinder une combinaison de couleur en deux permet d'utiliser un même bonus à chacune de vos deux actions.

Conservez des dés inutilisés dans votre réserve : ils vous permettent d'anticiper les actions de votre prochain tour de jeu. Les faces rouges permettent également d'augmenter votre force de défense si un adversaire vous attaque pendant son tour de jeu.

Commencez par *Crazy Cup* pour vous familiariser aux règles de *Dicum*.



Un jeu pour 1 à 4 joueurs - dès 8 ans - 30 à 60 minutes

Vos dés n'ont pas fini de rouler que déjà un tourbillon de sable chaud vous enveloppe. La bourrasque retombe rapidement quand vous distinguez une forêt de hauts-de-forme et d'ombrelles devant une estrade. Un homme à la moustache imposante, le cigare aux lèvres, s'adresse à la foule :

« Chères concitoyennes, chers concitoyens, cette année encore, d'intrépides concurrents vont s'affronter dans une course folle à travers le Grand Canyon. Tous les coups sont permis ! Le premier pilote à franchir la ligne d'arrivée remportera la Crazy Cup. Et maintenant, permettez-moi de vous présenter mon champion ! »

L'homme scrute alors la foule quand, à votre grande surprise, il pointe son cigare dans votre direction...

Principe du jeu

Pour gagner la coupe, tout est permis ! Vous pourrez améliorer votre véhicule, tricher pour gêner vos adversaires et emprunter des raccourcis. Que le meilleur gagne !

CRAZY CUP est un jeu de course compétitif qui se joue suivant la règle du **2-2-2** : **2** lancers, **2** actions et **2** dés réservés (voir *Tour de jeu* page **4**).

Matériel



Plateau



11 dés Dicum



1 dé de combat



4 pions



4 marqueurs Dé



Pion 1^{er} joueur



32 marqueurs Bonus



4 plateaux individuels



30 cartes Triche



1 tuile Tornado



8 tuiles Technologie

Mise en place

Placez le plateau au centre de la table ainsi que les dés Dicum, le dé de combat et les marqueurs Bonus à proximité.

Chaque joueur reçoit un plateau individuel et place un marqueur Dé dans l'encoche 3 de sa main active.



Case Départ/Arrivée

Chaque joueur prend un pion de la couleur de son plateau individuel et le place sur la case Départ/Arrivée.

Mélangez les 30 cartes Triche puis distribuez-en 3 à chaque joueur, face cachée. Formez une pioche avec les cartes restantes, face cachée, à proximité du plateau de jeu puis révélez les 3 premières cartes. Placez la tuile Tornade à côté de la pioche de cartes Triche.



Placez les tuiles Technologie à proximité du plateau de jeu selon le nombre de joueurs :

- 1-2 joueurs : 1 tuile Technologie de chaque type. Les tuiles inutilisées sont retirées du jeu.
- 3-4 joueurs : 2 tuiles Technologie de chaque type.

Déterminez librement le premier joueur et donnez-lui le pion Premier joueur.

Vous êtes prêts à démarrer la Crazy Cup !

Particularités

Déplacement : le plateau représente le parcours de la course. Chaque déplacement se fait orthogonalement de case en case le long du parcours. Il est interdit de franchir les barrières de sécurité et les parois rocheuses.

Sens de la course : en début de partie, le joueur qui déplace son pion en premier choisit le sens de la course (soit dans le sens horaire, soit dans le sens contraire). Tous les autres joueurs devront suivre le même sens.

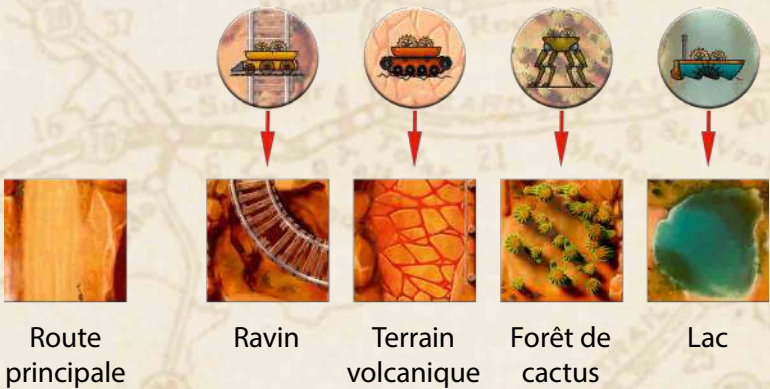
Durant la course, vous pouvez revenir en arrière sur le parcours pour, par exemple, emprunter un raccourci ou revenir sur une case Garage. Cependant, il est interdit de franchir la case Départ/Arrivée à contresens.

Cases Garage : quand vous vous trouvez sur une case Garage, vos combinaisons de couleur sont augmentées de 1 face de leur couleur (= / / /).



Cases Terrain accidenté : la route principale est le parcours le plus long. Les cases Terrain accidenté font office de raccourcis. Il en existe de quatre types : ravin, terrain volcanique, forêt de cactus et lac. À chaque type de terrain accidenté est associé une technologie permettant de l'emprunter.

Tuiles Technologie : pour entrer sur une case Terrain accidenté lors d'un déplacement, vous devez défausser la tuile Technologie correspondante. Remettez-la à côté du plateau, elle devient à nouveau disponible. Les tuiles Technologie n'accordent aucun mouvement supplémentaire, elles permettent uniquement d'emprunter les raccourcis quand vous vous déplacez.



Cartes Triche : elles vous permettent de réaliser des coups d'éclat.

Une carte Triche se joue au moment indiqué sur la carte. Il est permis de jouer plusieurs cartes Triche durant le même tour. Jouer une carte Triche ne compte pas comme une action, même si vous devez défausser des dés pour activer son pouvoir. Toute carte Triche utilisée est immédiatement défaussée.

L'effet de certaines cartes Triche est matérialisé par la tuile Tornade.



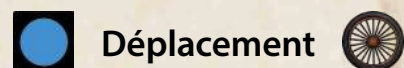
Test de conduite : si vous êtes la cible d'un effet indésirable, vous pouvez tenter de l'éviter. Calculez votre force de défense en suivant les règles de combat décrites en page 5. Si votre force de défense est **égale ou supérieure à 6**, le test de conduite est réussi, vous ignorez l'effet indésirable.



Actions

Lors de la phase Action, vous pouvez utiliser le résultat de vos dés et y ajouter vos éventuels bonus pour former les combinaisons suivantes :

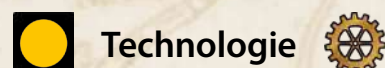
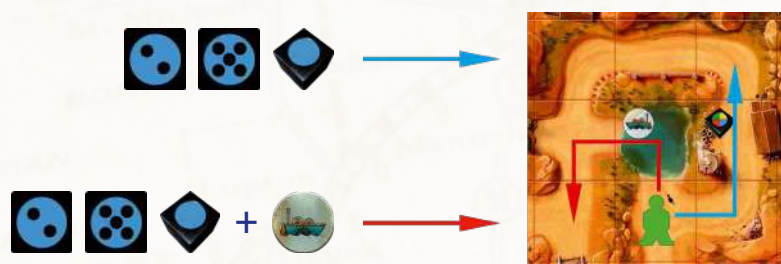
Combinaisons de couleur



Déplacement

Déplacez-vous orthogonalement de 1 case pour chaque face bleue utilisée.

Exemple :



Technologie

Utilisez 3 faces jaunes pour prendre une tuile Technologie disponible de votre choix. Posez-la sur un des deux emplacements de votre plateau individuel. Vous ne pouvez posséder que deux tuiles Technologie simultanément et elles peuvent être identiques.

Exemple :



Amélioration

Utilisez 2 à 5 faces vertes pour acquérir un bonus de votre plateau individuel (). Le nombre de faces utilisées détermine le niveau des bonus accessibles (voir Bonus page 3).

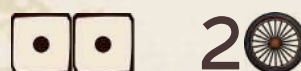


Triche

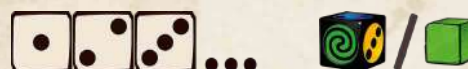
Les faces rouges ont deux usages :

- **Carte Triche** : utilisez 3 faces rouges pour prendre la première carte Triche de la pioche ou l'une des trois cartes Triche visibles. Dans ce cas, remplacez-la immédiatement par la première carte de la pioche. Si la pioche est vide, mélangez les cartes défaussées pour en former une nouvelle. Le nombre de cartes Triche que vous pouvez posséder n'est pas limité.
- **Test de conduite** : augmentez le résultat de votre dé de combat de 1 pour chaque face rouge préalablement engagée dans le test de conduite (+1/).

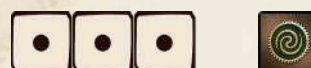
Combinaisons de valeurs



Déplacez-vous orthogonalement jusqu'à 2 cases.



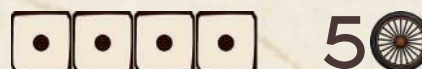
Augmentez la taille de votre main active () ou faites l'acquisition d'un bonus du niveau de votre choix sur votre plateau individuel ().



Prenez la première carte Triche de la pioche ou l'une des trois cartes Triche visibles. Dans ce cas, remplacez-la immédiatement par la première carte de la pioche. Si la pioche est vide, mélangez les cartes défaussées pour en former une nouvelle. Le nombre de cartes Triche que vous pouvez posséder n'est pas limité.



Déplacez-vous orthogonalement jusqu'à 3 cases. Lors de votre déplacement, si vous croisez un ou plusieurs adversaires, vous pouvez accrocher l'un d'entre eux. L'adversaire ciblé doit passer un test de conduite. En cas d'échec, il recule de 3 cases sur la route principale. L'accrochage ne met pas fin à votre déplacement.



Déplacez-vous orthogonalement jusqu'à 5 cases.

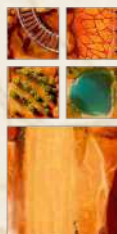


Déplacez-vous orthogonalement jusqu'à 3 cases, y compris sur les cases Terrain accidenté, même si vous ne possédez pas la tuile Technologie requise. Si vous la possédez, vous ne devez pas la défausser.



Déplacez-vous orthogonalement jusqu'à 5 cases, y compris sur les cases Terrain accidenté, même si vous ne possédez pas la tuile Technologie requise. Si vous la possédez, vous ne devez pas la défausser.

Dirigeable



Fin de partie et conditions de victoire

Dès qu'un joueur atteint ou dépasse la case Départ/Arrivée, terminez le tour de table en cours. Lorsque le tour revient au premier joueur, la course est terminée !

Un joueur ayant atteint ou dépassé la case Départ/Arrivée ne peut plus être ciblé par l'effet d'une carte Triche ou d'une combinaison.

Le vainqueur est le joueur qui a atteint ou dépassé la case Départ/Arrivée. Si plusieurs joueurs franchissent la ligne d'arrivée durant ce dernier tour de table, le vainqueur est celui qui est allé le plus loin. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui possède le plus de marqueurs Bonus sur son plateau individuel. En cas de nouvelle égalité, partagez la victoire !

Conseils et précisions

Reculez pour mieux sauter : il peut être intéressant de revenir en arrière, pour emprunter un raccourci par exemple.

Profitez des garages : même si vous pouvez avancer d'une ou deux cases supplémentaires, n'hésitez pas à arrêter votre déplacement sur une case Garage pour bénéficier de son bonus lors de votre prochaine action.

S'arrêter sur un terrain accidenté est risqué : si un adversaire vous oblige à reculer, vous devrez à nouveau utiliser une tuile Technologie ou le dirigeable pour entrer sur la case Terrain accidenté.

Carte Triche Grappin : pour être dans votre ligne de vue, la cible doit être distante d'au moins 1 case en ligne droite, sans obstacle entre vous. Les terrains accidentés, les parois rocheuses, les barrières de sécurité et les autres pions font obstacle au lancement du grappin. Quand vous suivez le joueur agrippé, vous empruntez exactement le même chemin. Si ce déplacement vous fait entrer sur une case Terrain accidenté, vous ne devez pas défausser de tuile Technologie.



Variante solo contre le drone

Pour cette variante, appliquez les modifications suivantes :

- lors de la mise en place, placez votre pion ainsi que le drone (pion premier joueur) sur la case Départ/Arrivée.
- dès le premier tour, avant votre phase Lancer, avancez le drone d'un nombre de cases égal à la taille de votre main active (3, 4 ou 5 cases selon que votre main active soit respectivement de 3, 4 ou 5 dés). Le drone ne passe jamais par les cases Terrain accidenté et il n'utilise ni tuile Technologie ni carte Triche. Du début à la fin de la course, il emprunte la route principale.
- considérez le drone comme un autre joueur : vous pouvez le cibler à l'aide des cartes Triche ou de la double paire. Si le drone doit réaliser un test de conduite, lancez le dé de combat à sa place. **Son test de conduite est réussi sur un résultat de 5 ou plus** (au lieu de 6 dans une course à 2-4 joueurs). Le drone ne bénéficie d'aucun bonus de combat.
- si vous recevez ou tirez une carte Triche sans effet dans la version solo, retirez-la du jeu et remplacez-la immédiatement.

Variante à 4 joueurs en équipes

Pour cette variante, appliquez les modifications suivantes :

- formez deux équipes de deux joueurs. Placez-vous autour de la table de sorte à alterner les joueurs de chaque équipe.
- le premier joueur de chaque équipe à se déplacer choisit le sens de sa course. Son équipier partira dans le sens opposé.
- vous pouvez cibler n'importe quel adversaire avec les cartes Triche.

La partie prend immédiatement fin dès que deux coéquipiers se rejoignent sur une même case. L'équipe ayant fait la jonction gagne la partie.

Variante pour les jeunes pilotes

Afin d'initier les plus jeunes, appliquez les modifications suivantes :

- lors de la mise en place, chaque joueur place son marqueur Dé dans l'encoche 5 de sa main active. Dès le début de la partie, chaque joueur dispose de 5 dés.
- les combinaisons de valeurs sont ignorées : vous êtes limités aux combinaisons de couleur. Celles-ci vous permettent de jouer les quatre actions principales de **Crazy Cup** (déplacement, technologie, amélioration et triche). Vous ne devez pas tenir compte des valeurs et du symbole Dicum sur les faces des dés.
- si une carte Triche demande l'utilisation d'une paire, vous pouvez la jouer sans défausser de dés.

Cette variante présente l'avantage de simplifier la lecture des dés en la limitant aux couleurs. Toutes les autres règles restent d'application.



Un jeu pour 1 à 4 joueurs - dès 10 ans - 30 à 60 minutes

Vous n'auriez pas dû vous endormir avec vos dés sous l'oreiller. Au petit matin, vous vous réveillez affalé sur une vieille paille, les idées confuses et un relent d'hydromel à la bouche. Une femme aux oreilles étrangement pointues fulmine contre vous :

« Franchement, quelle idée stupide d'avoir accepté ce pari ! Avec tous ces témoins dans la taverne, impossible de se débiter, nous allons devoir ramener la couronne du Roi Gobelin. As-tu la moindre idée de ce que nous allons devoir affronter dans ce donjon ? »

Épée au fourreau, sac sur le dos, vous vous mettez en route avec vos étranges compagnons pour cette nouvelle aventure...

Principe du jeu

Que vous soyez guerrier, magicien, voleur ou elfe, toutes les compétences seront nécessaires pour explorer le donjon. Vous n'aurez que peu de temps pour arpenter ses sombres couloirs infestés de monstres et de gobelins. Arriverez-vous à ouvrir assez de coffres et à trouver la couronne du Roi Gobelin avant son retour sur le trône ?

DONJON est un jeu d'aventure coopératif qui se joue suivant la règle du **2-2-2** : 2 lancers, 2 actions et 2 dés réservés (voir *Tour de jeu* page 4).

Matériel



Plateau



4 plateaux individuels



43 cartes Aventure



Plateau Coffres



4 pions



Pion Roi Gobelin



6 tuiles Trésor



3 tuiles Relique



11 dés Dicum



1 dé de combat



4 marqueurs Dé



32 marqueurs Bonus



9 tuiles Monstre



6 tuiles Gobelin



1 tuile Portail

Mise en place

Placez le plateau au centre de la table ainsi que les dés Dicum, le dé de combat et les marqueurs Bonus à proximité.

Chaque joueur choisit un des quatre personnages. À chacun d’eux est associé un bonus de départ : rouge pour le guerrier, jaune pour le magicien, vert pour le voleur et bleu pour l’elfe.



Bonus de départ du voleur



Prenez le plateau individuel et le pion correspondant à la couleur de votre personnage. Placez un marqueur Dé dans l’encoche 3 de votre main active et un marqueur Bonus dans l’encoche de votre bonus de départ.

Placez aléatoirement les 9 tuiles Monstre, face visible, sur les 9 cases Antre. Mélangez et placez les 6 tuiles Trésor, face cachée, sur les 6 cases Salle au trésor. Mélangez et placez les 3 tuiles Relique, face cachée, sur les 3 cases Crypte.



Placez la tuile Portail et le plateau Coffres à proximité du plateau.

Retirez la carte Roi Gobelin des 43 cartes Aventure et mettez-la de côté. Triez les autres cartes en trois paquets selon leur couleur (bleu, rouge et vert) et mélangez chaque paquet, face cachée.



Carte Roi Gobelin



16 cartes Trouvaille



14 cartes Piège



12 cartes Gobelin

Formez une pioche Aventure pour chaque joueur en suivant le tableau ci-dessous. Selon le nombre de joueurs et le niveau de difficulté souhaité (Normal / Héroïque), chaque pioche Aventure contient :

	Bleu	Rouge	Vert	Total	Réserve à gobelins
1 joueur	5 / 4	5 / 5	5 / 6	15	3 / 3
2 joueurs	3 / 2	3 / 4	3 / 3	9	4 / 3
3 joueurs	3 / 2	2 / 3	3 / 3	8	5 / 4
4 joueurs	3 / 2	2 / 3	2 / 2	7	5 / 4

Chaque joueur mélange sa pioche sans regarder ses cartes et la pose, face cachée, devant son plateau individuel.



Case Entrée

Placez le pion Roi Gobelin hors du plateau, à côté de la case Entrée. De même, formez une réserve à gobelins. Selon le nombre de joueurs et le niveau de difficulté souhaité (Normal / Héroïque), adaptez le nombre de tuiles Gobelin en suivant le tableau précédent. Les tuiles Gobelin inutilisées sont retirées du jeu.



Case Portail

Déterminez librement le premier joueur. Celui-ci prend la carte Roi Gobelin et la place sous sa pioche Aventure, face cachée. En commençant par le premier joueur et en suivant l’ordre du tour de table, chaque joueur place son pion sur une des deux cases Portail de son choix. Ce sera son point de départ.

Vous êtes prêts à explorer le donjon !

Particularités

Tour de jeu : en plus des 3 phases de base (Lancer, Action et Réserve), chaque tour de jeu de Donjon comporte les 2 phases supplémentaires suivantes :

- avant la phase Lancer : révéléz la première carte de votre pioche Aventure et résolvez-la. Quand la carte Roi Gobelin est révélée, la fin est proche (voir Fin de partie et conditions de victoire page 14).
- après la phase Lancer : avant de jouer votre première action, vous pouvez déplacer votre pion sur une des deux cases Portail ou sur la tuile Portail (si celle-ci est en jeu). Ce déplacement n’est pas considéré comme une action.

Cartes Aventure : l’effet de la carte révélée varie selon son type :

- une carte Trouvaille a un effet immédiat qui ne s’applique qu’au tour de jeu du joueur actif, sauf si elle présente une des deux icônes suivantes :



une carte Parchemin est à usage unique, gardez-la près de vous. Vous pouvez utiliser un ou plusieurs parchemins à tout moment de l’un de vos tours de jeu (en cours ou ultérieur). Défaussez immédiatement chaque carte Parchemin jouée.



une carte Objet magique a un effet permanent dont vous bénéficiez immédiatement. Gardez la carte près de vous jusqu’à la fin de la partie.

- une carte Piège a un effet immédiat qui ne s’applique qu’au tour de jeu du joueur actif.
- une carte Gobelin fait immédiatement apparaître un gobelin sur le plateau. En fonction de la carte, placez orthogonalement une tuile Gobelin à 1, 2 ou 3 cases de celle où vous vous trouvez. Un gobelin ne peut jamais être placé sur une case avec un portail, une tuile ou un pion. S’il n’y a aucune case disponible où placer la tuile, le gobelin n’apparaît pas.

À l’exception des parchemins et des objets magiques, une carte révélée est défaussée à la fin du tour de jeu. La défausse est commune à tous les joueurs.

Réserve à gobelins : quand vous devez mettre un gobelin en jeu, prenez une tuile de la réserve. Quand vous tuez un gobelin, remettez la tuile dans la réserve. Si vous devez placer un gobelin mais que la réserve est vide, la partie est immédiatement perdue (voir *Fin de partie et conditions de victoire* page 14).

Salle de garde : quand vous vous trouvez sur une case Salle de garde, vos combinaisons vertes sont augmentées de 1 face verte.



Portes magiques : elles se trouvent toujours entre deux cases et ne peuvent être franchies qu'à l'aide de la magie.

Déplacement : vous pouvez vous déplacer et vous arrêter sur toutes les cases du plateau, occupées ou non par une tuile ou un pion. Le déplacement ne vous permet pas de traverser les murs et les portes magiques.

Si vous déplacez votre pion sur une case occupée par une tuile Monstre ou une tuile Gobelin, votre mouvement prend fin immédiatement. Tout mouvement restant est perdu et un combat s'enclenche automatiquement.

Combat : la résolution suit les règles de combat décrites en page 5. Selon le cas de figure, les effets d'une victoire et d'une défaite sont les suivants :

- **un joueur attaque un gobelin :** si vous remportez le combat, retirez la tuile Gobelin et remettez-la dans la réserve à gobelins.
- **un joueur attaque un monstre :** si vous remportez le combat, retirez la tuile Monstre et placez-la, face cachée, sur le premier emplacement libre de la piste des trophées de votre plateau individuel (du haut vers le bas). S'il n'y plus d'emplacement libre, retirez la tuile du jeu. Dans les deux cas, vous gagnez immédiatement un bonus du niveau de votre choix sur votre plateau individuel ().



Si vous perdez le combat, remplacez votre pion sur une des deux cases Portail ou sur la tuile Portail (si celle-ci est en jeu). Le gobelin ou le monstre reste en place.



Tuiles et plateau Coffres : quand un joueur ouvre un coffre, il place la tuile dans une des encoches du plateau Coffres en suivant la numérotation. Les tuiles Trésor sont placées face cachée et les tuiles Relique face visible.

Piste des trophées : elle indique l'objectif à atteindre pour réussir votre quête. En début de partie, votre objectif est d'ouvrir les neuf coffres du donjon et de trouver la couronne du Roi Gobelin. Cependant, le nombre de coffres à ouvrir peut diminuer en cours de partie, jusqu'à un minimum de six coffres.

Pour chaque tuile Monstre placée sur la piste des trophées d'un même joueur, le nombre de coffres à ouvrir avant la fin du jeu est réduit de 1. Par conséquent, la piste des trophées du joueur ayant tué le plus de monstres indique toujours le nombre de coffres à ouvrir pour réaliser l'objectif.

Exemple :

Fabrice a tué 2 monstres, Etienne aucun et Fred 1 seul. L'objectif à atteindre est donc indiqué par la piste des trophées de Fabrice :

7 coffres



Actions

Lors de la phase Action, vous pouvez utiliser le résultat de vos dés et **y ajouter vos éventuels bonus** pour former les combinaisons suivantes :

Combinaisons de couleur



Déplacement



Déplacez-vous orthogonalement de 1 case pour chaque face bleue utilisée.



Magie



Les faces jaunes ont cinq usages :



Ouverture : utilisez 1 face jaune pour vous déplacer orthogonalement de 1 case à travers une porte magique.



Boule de feu : utilisez 2 faces jaunes pour attaquer un monstre ou un gobelin distant d'au moins 1 case. Vous bénéficiez d'un bonus rouge pour cette attaque. La boule de feu n'a pas de limite de portée mais la cible doit être dans votre ligne de vue : les tuiles, pions, murs et portes magiques font obstacle.

La résolution suit les règles de combat décrites en page 5. Si vous remportez l'attaque, remettez la tuile Gobelin dans la réserve à gobelins ou placez la tuile Monstre sur votre piste des trophées (). Si vous perdez cette attaque à distance, la boule de feu est sans effet, votre pion reste sur sa case.



Passe-muraille : utilisez 3 faces jaunes pour vous déplacer orthogonalement de 1 case à travers un mur.



Doigt de mort : utilisez 4 faces jaunes pour retirer une tuile Gobelins du plateau. Remettez-la dans la réserve à gobelins.



Portail : utilisez 4 faces jaunes pour placer ou déplacer la tuile Portail sur une case sans tuile ni pion située orthogonalement jusqu'à 3 cases de celle où vous vous trouvez.



Fouille



Les faces vertes ont deux usages :

Fouiller : utilisez 2 à 5 faces vertes pour acquérir un bonus de votre plateau individuel (■). Le nombre de faces utilisées détermine le niveau des bonus accessibles (voir *Bonus* page 3).

Crocheter :

- utilisez 2 faces vertes pour ouvrir le **coffre à trésor** sur lequel vous vous trouvez. Prenez la tuile et, si possible, appliquez immédiatement son effet. Placez-la ensuite, face cachée, dans la prochaine encoche libre du plateau Coffres. Les effets des coffres à trésor sont facultatifs.



Gagnez un bonus du niveau de votre choix sur votre plateau individuel.



(Dé)placez la tuile Portail sur une case sans tuile ni pion située orthogonalement jusqu'à 3 cases de celle où vous vous trouvez.



Augmentez la taille de votre main active (■).



Retirez une tuile Gobelins du plateau et remettez-la dans la réserve à gobelins.



Révélez une tuile Relique puis remplacez-la, face cachée, sur sa case.



Déplacez-vous orthogonalement jusqu'à 3 cases.

- utilisez 3 faces vertes pour ouvrir le **coffre à relique** sur lequel vous vous trouvez. Prenez la tuile et placez-la, face visible, dans la prochaine encoche libre du plateau Coffres. Le bonus de couleur d'une relique est permanent et s'applique à tous les joueurs jusqu'à la fin de la partie.



+1 face verte à toutes les combinaisons vertes.



+1 en combat.



La couronne est l'une des deux conditions de victoire. Elle n'apporte aucun bonus.



Combat



Augmentez le résultat de votre dé de combat de 1 pour chaque face rouge engagée dans le combat (+1/■).

Combinaisons de valeurs



Déplacez-vous orthogonalement jusqu'à 2 cases.



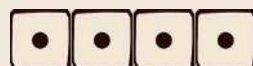
Augmentez la taille de votre main active (■) ou faites l'acquisition d'un bonus du niveau de votre choix sur votre plateau individuel (■).



Déplacez-vous orthogonalement jusqu'à 3 cases. Si ce déplacement déclenche un combat, vous bénéficiez d'un bonus rouge.



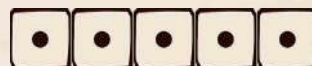
Placez ou déplacez la tuile Portail sur une case sans tuile ni pion située orthogonalement jusqu'à 3 cases de celle où vous vous trouvez.



Retirez une tuile Gobelins du plateau et remettez-la dans la réserve à gobelins.



Déplacez-vous orthogonalement jusqu'à 3 cases. Durant votre déplacement, vous ne pouvez pas revenir sur vos pas, et vous n'êtes pas arrêté par les gobelins ni les monstres. Tuez automatiquement tous les gobelins et les monstres que vous rencontrez. Remettez les tuiles Gobelins dans la réserve à gobelins et placez les tuiles Monstre sur votre piste des trophées (■).



Déplacez votre pion sur n'importe quelle case du plateau. Si vous le placez sur un monstre ou un goblin, un combat s'enclenche automatiquement.

Fin de partie et conditions de victoire

Dès que la carte Roi Gobelin est révélée, la fin de partie est proche. Placez immédiatement le pion Roi Gobelin sur la case Entrée.

À partir du prochain tour de jeu, avant chaque phase Lancer, lancez le dé de combat :

- sur un résultat de **1, 2 ou 3**, avancez le Roi Gobelin de 1 case sur la voie royale puis placez orthogonalement une tuile Gobelin à 2 cases de lui. La case doit être libre (ni tuile ni pion). S'il n'y a aucune case libre où placer la tuile, le gobelin n'apparaît pas.
- sur un résultat de **4, 5 ou 6**, avancez le Roi Gobelin de 2 cases sur la voie royale. Aucun gobelin n'apparaît.

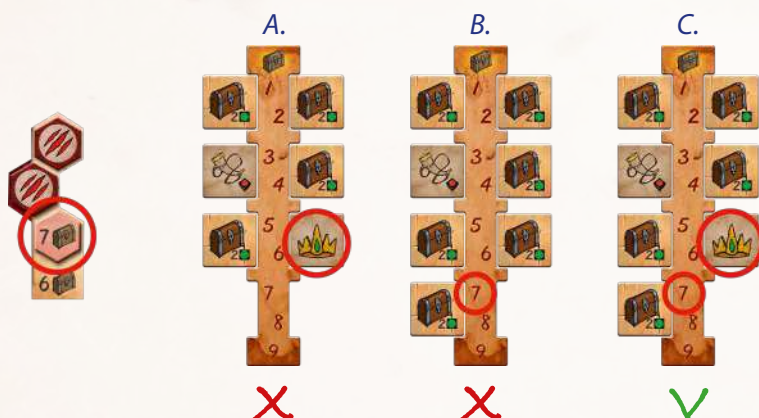
Le Roi Gobelin avance **toujours en direction de son trône**. S'il croise le pion d'un joueur, ce dernier doit immédiatement être replacé sur une des deux cases Portail ou sur la tuile Portail (si celle-ci est en jeu). Le Roi Gobelin peut passer et s'arrêter sur une tuile Gobelin.

Si le Roi Gobelin atteint la case Trône, la partie est immédiatement perdue ! Avant que cela n'arrive, vous devrez donc avoir rempli les deux conditions de victoire :

1. Trouver la couronne du Roi Gobelin.
2. Ouvrir le nombre de coffres indiqué par la piste des trophées du joueur qui aura tué le plus de monstres.

Exemples :

- A. Le Roi Gobelin a atteint son trône. Vous avez trouvé la couronne mais vous n'avez ouvert que 6 coffres. La partie est perdue.
- B. Le Roi Gobelin a atteint son trône. Vous avez ouvert 7 coffres mais vous n'avez pas trouvé la couronne. La partie est perdue.
- C. Vous avez ouvert 7 coffres et trouvé la couronne avant le retour du Roi Gobelin sur son trône. La partie est gagnée.



La partie s'arrête :

- dès que les deux conditions de victoire sont remplies. Vous rentrez victorieux, votre aventure sera chantée durant des siècles.
- si vous devez placer une tuile Gobelin sur le plateau mais que la réserve à gobelins est vide. Vous êtes submergés par l'armée verte, on se souviendra de vous comme de courageux aventuriers.
- dès que le Roi Gobelin atteint son trône. Vous êtes capturés et jetés dans les geôles du donjon, condamnés à laver les latrines du Roi Gobelin jusqu'à la fin de vos jours.

Conseils et précisions

Si vous êtes tête en l'air, désignez un chef : il aura pour mission de rappeler à chacun de révéler une carte Aventure au début de chaque tour de jeu.

Utilisez les portails : (dé)placer la tuile Portail permet d'atteindre rapidement des couloirs inexplorés du donjon, en évitant monstres, gobelins, murs et portes magiques. Avant la phase Action, vérifiez s'il n'est pas opportun de vous téléporter (voir Tour de jeu page 11).

Attention à l'armée verte : les gobelins arrivent plus vite que vous ne le pensez. Veillez donc à les placer sur des cases facilement accessibles et tuez-les régulièrement si vous ne voulez pas être submergés.

Pas de pitié pour les monstres : tuer un monstre vous fait gagner un bonus (🟢) et peut réduire le nombre final de coffres à ouvrir. Il faut savoir prendre des risques !

La magie a ses limites : même le magicien doit utiliser un dé présentant une face jaune pour traverser une porte magique. **Rappel :** il faut toujours au moins 1 dé pour former une combinaison de couleur et utiliser un bonus de couleur.

Variante pour les jeunes aventuriers

Afin d'initier les plus jeunes, appliquez les modifications suivantes :

- lors de la mise en place, chaque joueur place son marqueur Dé dans l'encoche 5 de sa main active. Dès le début de l'exploration, chaque joueur dispose de 5 dés.
- les combinaisons de valeurs sont ignorées : vous êtes limités aux combinaisons de couleur. Celles-ci vous permettent de jouer les quatre actions principales de **Donjon** (déplacement, magie, fouille et combat). Vous ne devez pas tenir compte des valeurs et du symbole Dicum sur les faces des dés.
- ajoutez une tuile Gobelin supplémentaire dans la réserve à gobelins.

Cette variante présente l'avantage de simplifier la lecture des dés en la limitant aux couleurs. Toutes les autres règles restent d'application.

CIVILISATION

Un jeu pour 1 à 4 joueurs - dès 12 ans - 30 à 60 minutes

Alors que vous rêvez à vos prochaines vacances, vous vous surprenez à jouer machinalement avec vos dés quand soudain s'ouvre devant vous un vaste paysage de mer et d'îles rocheuses.

Debout au sommet d'une colline surplombant l'archipel, vous découvrez une scène sortie d'un autre temps. En contrebas, des bataillons de soldats aux casques antiques sont sur le pied de guerre. Soudain, un officier s'approche de vous : « Grand Stratège, les trières sont prêtes à lever l'ancre et les troupes sont en formation. Les généraux attendent vos ordres ! »

Principe du jeu

Dominez le monde antique ! Pour ériger la civilisation la plus puissante, vous devrez construire des cités, des temples et des merveilles. Il vous faudra aussi combattre les adversaires et les monstres mythologiques que vous rencontrerez. Mais point de grande civilisation sans sagesse philosophique !

CIVILISATION est un jeu de conquête compétitif qui se joue suivant la règle du **2-2-2** : 2 lancers, 2 actions et 2 dés réservés (voir *Tour de jeu* page 4).

Matériel



Plateau



4 plateaux individuels



Pion 1^{er} joueur



11 dés Dicism



1 dé de combat



43 cartes
Point de victoire



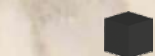
16 cartes
Philosophe



10 cartes
Objectif commun



10 cartes
Objectif secret



4 marqueurs Dé



32 marqueurs Bonus



4 pions



12 tuiles
Héros



4 tuiles
Capitale



20 tuiles
Cité



8 tuiles
Temple



4 tuiles
Merveille

48 tuiles réparties en 4 couleurs



8 tuiles
Monstre
mythologique



3 tuiles
5 PV

Mise en place

Placez le plateau au centre de la table ainsi que les dés Dicum, le dé de combat et les marqueurs Bonus à proximité.

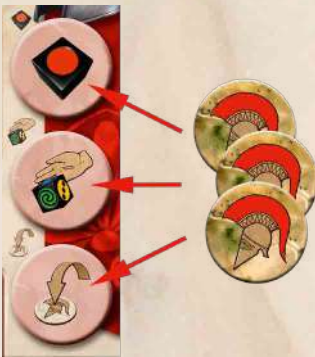
Chaque joueur choisit un plateau individuel et place un marqueur Dé dans l'encoche 3 de sa main active.



Chaque joueur prend un pion, la tuile Capitale, les 3 tuiles Héros et les 8 tuiles Bâtiment (5 cités, 2 temples, 1 merveille) de la couleur de son plateau individuel.



Exemple pour le joueur rouge



Chaque joueur place ses 3 tuiles Héros sur les emplacements prévus de son plateau individuel.

Placez les 5 tuiles Monstre mythologique, face visible, sur les cases correspondantes du plateau.



Constituez une pile de cartes Point de victoire avec les cartes Aventure de *Donjon*, face cachée. Elles ne seront utilisées que pour leur dos : ne tenez pas compte de leurs effets. Le nombre de cartes à utiliser dépend du nombre de joueurs : **24 cartes à 2 joueurs, 33 cartes à 3 joueurs et 40 cartes à 4 joueurs.** Formez une réserve avec les cartes restantes et les 3 tuiles 5 PV.



Mélangez les 16 cartes Philosophe. Formez une pioche, face cachée, à proximité du plateau puis révélez les 3 premières cartes.



Mélangez les 10 cartes Objectif commun. Révélez une carte par joueur, plus une (2/3/4/5 cartes à 1/2/3/4 joueurs). Disposez-les à proximité du plateau. Les cartes inutilisées sont retirées du jeu.



Exemple pour 3 joueurs



Mélangez les 10 cartes Objectif secret. Distribuez-en deux, face cachée, à chaque joueur qui en choisit une et défausse l'autre. Les cartes inutilisées sont retirées du jeu.

Chaque joueur place sa tuile Capitale et son pion sur la case Capitale du plateau la plus proche de lui. Ce sera le point de départ de chaque joueur.



Case Capitale

Déterminez librement le premier joueur et donnez-lui le pion Premier joueur.

Alea Jacta Est !



Particularités

Cartes Point de victoire (PV) : en cours de partie, quand vous gagnez des points de victoire, prenez immédiatement autant de cartes Point de victoire de la pile. Le joueur qui prend la dernière carte déclenche la fin de partie.



Régions : le plateau est divisé en 9 régions, chacune composée de 9 cases.



Déplacement : vous pouvez vous déplacer et vous arrêter sur toutes les cases du plateau, occupées ou non par une tuile, à l'exception des cases occupées par les tuiles Capitale adverses.

Si vous déplacez votre pion sur une case occupée par une tuile Monstre mythologique ou un pion adverse, votre mouvement prend fin immédiatement. Tout mouvement restant est perdu et un combat s'enclenche automatiquement.

Combat : la résolution suit les règles de combat décrites en page 5. Selon le cas de figure, les effets d'une victoire ou d'une défaite sont les suivants :



un joueur attaque un autre joueur : si l'attaquant remporte le combat, il gagne immédiatement **2 PV**. Si le défenseur remporte le combat, personne ne gagne de PV.



un joueur attaque un monstre mythologique : si l'attaquant remporte le combat, il gagne immédiatement **3 PV** et prend la tuile Monstre mythologique.

Dans les deux cas, un joueur qui perd un combat doit replacer son pion sur sa tuile Capitale, ou sur l'une de ses tuiles Héros en jeu pour autant qu'aucun pion adverse ne s'y trouve.

Tuiles Bâtiment et Héros : chaque tuile possède une face Mer et une face Terre. Ces faces vous permettent de respecter la configuration du plateau lorsque vous posez la tuile. Une tuile posée ne change donc pas le type de terrain : une face Mer est considérée comme une case Mer et une face Terre comme une case Terre.



Placement : pour poser une tuile Bâtiment ou Héros sur le plateau, vous devez respecter les trois règles suivantes :

- **la case doit être libre :** aucune tuile ou pion adverse ne doit se trouver sur la case. Quand vous retirez une tuile Monstre mythologique du plateau, la case se libère.
- **limite régionale :** dans une même région, chaque joueur ne peut poser qu'une seule tuile de chaque type (un héros, une cité, un temple et une merveille). Notez que la tuile Capitale compte comme une tuile Héros, il est donc interdit de placer une tuile Héros dans sa région de départ.
- **disponibilité :** une tuile placée sur le plateau n'est plus disponible.

La construction d'un bâtiment rapporte immédiatement des points de victoire : une cité **1 PV**, un temple **3 PV** et une merveille **4PV**. De plus, lors du décompte final, chaque région occupée par au moins une de vos tuiles (Cité, Temple, Merveille, Capitale ou Héros) vous rapportera **2 PV**.

Cases Carrière : quand vous vous trouvez sur une case Carrière, vos combinaisons vertes sont augmentées de 1 face verte. Dès qu'une tuile recouvre une case Carrière, son bonus vert n'est plus disponible.



Case Carrière



Cartes Philosophe : elles vous permettent de jouer des actions ou d'améliorer les effets de certaines actions.

Une carte Philosophe se joue au moment indiqué sur la carte. Il est permis d'en jouer plusieurs durant le même tour. Jouer une carte Philosophe ne compte pas comme une action, même si vous devez défausser des dés pour activer son pouvoir. Toute carte Philosophe utilisée est immédiatement retirée du jeu.

Lors du décompte final, chaque carte Philosophe en votre possession vous rapportera **2 PV**.



Cartes Objectif commun : le premier joueur à réaliser un objectif commun le signale aux autres joueurs. Il peut alors soit prendre la carte, soit la défausser immédiatement pour augmenter sa main active de 1 dé. Une carte Objectif commun réalisée n'est pas remplacée.

Lors du décompte final, chaque carte Objectif commun en votre possession vous rapportera les **PV** indiqués sur la carte.



Cartes Objectif secret : ce sont des objectifs personnels. Vous avez la durée de la partie pour tenter de les réaliser.

Lors du décompte final, si vous avez réalisé votre objectif secret, vous gagnerez les **PV** indiqués sur la carte.

Actions

Lors de la phase Action, vous pouvez utiliser le résultat de vos dés et y ajouter vos éventuels bonus pour former les combinaisons suivantes :

Combinaisons de couleur

Déplacement sur mer

Déplacez-vous orthogonalement de 1 case en mer pour chaque face bleue utilisée.

Déplacement sur terre

Déplacez-vous orthogonalement de 1 case sur terre pour chaque face jaune utilisée.

Construction

Les faces vertes ont deux usages :



Construire une cité : utilisez 2 à 5 faces vertes pour poser une tuile Cité sur la case où vous vous trouvez et acquérir un bonus de votre plateau individuel (). Gagnez immédiatement **1 PV**. Le nombre de faces vertes utilisées détermine le niveau des bonus accessibles. Si ces bonus ne sont plus disponibles, vous ne pouvez pas construire de cité. Vous ne gagnez aucun point de victoire.



Construire un temple : utilisez 5 faces vertes pour poser une tuile Temple sur n'importe quelle case libre de la région où vous vous trouvez. Gagnez immédiatement **3 PV**.

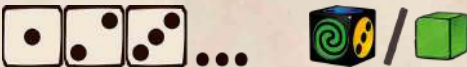
Combat

Augmentez le résultat de votre dé de combat de 1 pour chaque face rouge engagée dans le combat (+1/ ).

Combinaisons de valeurs



Déplacez-vous orthogonalement ou diagonalement de 1 case, sur terre ou en mer.



Augmentez la taille de votre main active () ou faites l'acquisition d'un bonus du niveau de votre choix sur votre plateau individuel ().



Prenez la première carte Philosophe de la pioche ou l'une des trois cartes visibles. Dans ce cas, remplacez-la immédiatement par la première carte de la pioche. Si la pioche est vide, elle n'est pas remplacée. Le nombre de cartes Philosophe que vous pouvez posséder n'est pas limité.



Choisissez une tuile Héros de votre plateau individuel et placez-la sur n'importe quelle case libre de la région où vous vous trouvez. La tuile retirée débloque, immédiatement et jusqu'à la fin de la partie, un des bonus suivants :



bonus de couleur : le nombre et la couleur du bonus varient selon le plateau individuel.



bonus de lancer : une deuxième relance lors votre phase Lancer.



Redéploiement : avant de jouer votre première action, vous pouvez déplacer votre pion sur votre tuile Capitale, ou sur une de vos tuiles Héros en jeu pour autant qu'aucun pion adverse ne s'y trouve.



Infligez une colère divine à l'adversaire de votre choix. L'adversaire ciblé peut tenter d'éviter l'effet indésirable en suivant les règles de combat décrites en page 5. Si sa force de défense est **égale ou supérieure à 6**, il **échappe à la colère divine**. Sinon, vous gagnez immédiatement **2 PV** et le joueur ciblé doit replacer son pion sur sa tuile Capitale, ou sur l'une de ses tuiles Héros en jeu pour autant qu'aucun pion adverse ne s'y trouve. La colère divine () n'est pas considérée comme une attaque contre un autre joueur ().



Posez une tuile Cité sur n'importe quelle case libre de la région où vous vous trouvez et faites l'acquisition d'un bonus du niveau de votre choix sur votre plateau individuel (). Vous gagnez immédiatement **1 PV**.



Posez votre tuile Merveille sur n'importe quelle case libre de la région où vous vous trouvez et gagnez immédiatement **4 PV**, ou déplacez votre pion sur n'importe quelle case du plateau. Si vous le déplacez sur une case occupée par un monstre mythologique ou un pion adverse, un combat s'enclenche automatiquement.

Rappel : quelle que soit la combinaison utilisée, lorsque vous posez une tuile ou que vous déplacez votre pion, respectez toujours les règles de placement et de déplacement décrites en page 17.

Fin de partie et conditions de victoire

Dès qu'un joueur prend la dernière carte de la pile des points de victoire, terminez le tour de table en cours. Lorsque le tour revient au premier joueur, la partie est terminée.

Si vous gagnez des points de victoire durant ce dernier tour de table, prenez les cartes dans la réserve. Si la réserve est épuisée, échangez cinq de vos cartes Point de victoire contre une tuile 5 PV.



Procédez ensuite au décompte final. Comptez les PV gagnés en cours de partie et ajoutez-y :



2 PV par région que vous occupez avec au moins une de vos tuiles (Capitale, Héros, Cité, Temple ou Merveille).



2 PV par carte Philosophe encore en votre possession.



X PV par carte Objectif commun en votre possession.



X PV si vous avez atteint votre objectif secret.

Les points de victoire gagnés lors du décompte final ne sont pas matérialisés par des cartes.

Le joueur qui totalise le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant construit sa merveille est déclaré vainqueur. En cas de nouvelle égalité, le joueur ayant tué le plus de monstres mythologiques est déclaré vainqueur. S'il y a toujours égalité, partagez la victoire !

Un résumé des points de victoire que vous pouvez gagner en cours de partie et lors du décompte final se trouve sur votre plateau individuel.



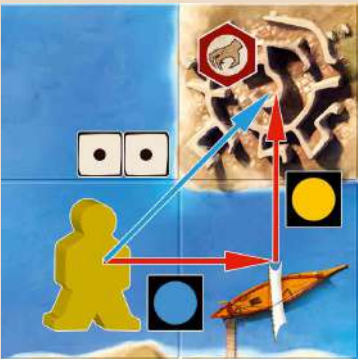
En cours de partie

Décompte final

Conseils

Comptez sur vos héros : en cas de défaite vous devez vous replier sur votre capitale ou sur l'une de vos tuiles Héro en jeu. Placez donc vos héros à des endroits stratégiques. De plus, ils vous donneront accès à des bonus bien utiles.

Optimalisez vos déplacements : dans certain cas, se déplacer en diagonale grâce à une paire permet d'atteindre la case souhaitée en une action au lieu de deux. Dans l'exemple ci-dessous, pour se déplacer sur le labyrinthe, vous pouvez soit utiliser une paire (1 action), soit utiliser une combinaison bleue puis une combinaison jaune (2 actions). Dans les deux cas, vous utiliserez 2 dés.



Le décompte final peut faire la différence : ne perdez pas de vue les points de victoire de fin de partie.

Variante solo

Pour cette variante, appliquez les modifications suivantes :

- constituez la pile des points de victoire avec toutes les cartes Aventure de *Donjon*, face cachée.
- lors de la mise en place, prenez également 12 cartes Triche de *Crazy Cup* et faites-en une pile, face cachée, à proximité du plateau. Ces cartes serviront de compte-tours : ne tenez pas compte de leurs effets. À la fin de chaque tour de jeu, défaussez une carte. La partie se termine dès que vous défaussez la dernière.
- si vous recevez ou tirez une carte Philosophe, Objectif commun ou Objectif secret sans effet dans la version solo, retirez-la du jeu et remplacez-la immédiatement.



Quand vous procédez au décompte final, si vous obtenez :

- de 0 à 20 PV, vous êtes n'êtes qu'une demi-solde.
- de 21 à 25 PV, vous êtes un champion.
- de 26 à 30 PV, vous êtes un élu.
- de 31 à 35 PV, vous êtes un demi-dieu.
- 36 ou plus, vous êtes le dieu du Dicum.

SHOGUN

Un jeu pour 2 ou 4 joueurs - dès 12 ans - 30 à 60 minutes

*Vous vous changez pour votre leçon de karaté quand les dés tombent malencontreusement de votre poche.
Vous les ramassez au sol et, relevant la tête, le dojo disparaît pour faire place à un magnifique coucher de soleil.*

*Il faut quelques secondes à votre vue pour s'adapter à la pénombre ambiante mais déjà vous ressentez l'atmosphère lourde et humide des lieux.
Face à vous, un authentique palais japonais trône au centre d'un jardin zen. L'édifice ressemble à s'y méprendre à la demeure d'un Shogun.*

*Malgré le calme ambiant, vous percevez l'imminence d'une menace. Soudain, la silhouette furtive d'un ninja apparaît sur l'un des toits inférieurs, puis une deuxième.
Vous ressentez alors le besoin impérieux de faire un choix : courir au palais pour donner l'alerte ou rejoindre les assaillants ?*

Principe du jeu

Les ninjas s'infiltrent dans le palais afin d'enlever le Shogun. Ils devront ruser pour détourner l'attention de sa garde personnelle et le capturer vivant.

Les samourais tentent de repousser l'attaque des ninjas. Le combat est inévitable mais il leur faudra également allumer les braseros du palais pour donner l'alerte.

SHOGUN est un jeu de **confrontation asymétrique** qui se joue suivant la règle du **2-2-2** : **2** lancers, **2** actions et **2** dés réservés (voir *Tour de jeu* page 4).

Matériel



Plateau



2 plateaux individuels Ninja



2 plateaux individuels Samourai



11 dés Dicum



1 dé de combat



12 pions



Pion Shogun



4 marqueurs Dé



32 marqueurs Bonus



6 cartes Alerte



4 tuiles Torii



4 tuiles Garnison



6 tuiles Brasero

Mise en place

Placez le plateau au centre de la table ainsi que les dés Dicum, le dé de combat, les marqueurs Bonus et les 5 tuiles Brasero à proximité.

Chaque joueur choisit son camp : **ninja** ou **samouraï**. À quatre joueurs, formez préalablement deux équipes de deux joueurs. Une équipe joue les ninjas et l'autre les samouraïs. Placez-vous autour de la table de sorte à alterner les joueurs de chaque équipe.

Prenez un plateau individuel correspondant à votre camp (jaune ou rouge pour les samouraïs, bleu ou vert pour les ninjas) et placez un marqueur Dé dans l'encoche 3 de votre main active.



Chaque ninja place 2 tuiles Torii sur les emplacements prévus de son plateau individuel. De même, chaque samouraï place 2 tuiles Garnison sur les emplacements prévus de son plateau individuel. À deux joueurs, les 2 tuiles Garnison et les 2 tuiles Torii inutilisées sont retirées du jeu.



Prenez les 3 pions de la couleur de votre plateau individuel. Chaque ninja place 1 pion sur la case Torii. À deux joueurs, le samouraï place 1 pion sur chaque case Garnison. À quatre joueurs, chaque samouraï place 1 pion sur une case Garnison différente. Chaque joueur forme une réserve avec ses pions restants.

Placez le pion Shogun sur la case Trône.



Exemple de placement de départ à 4 joueurs

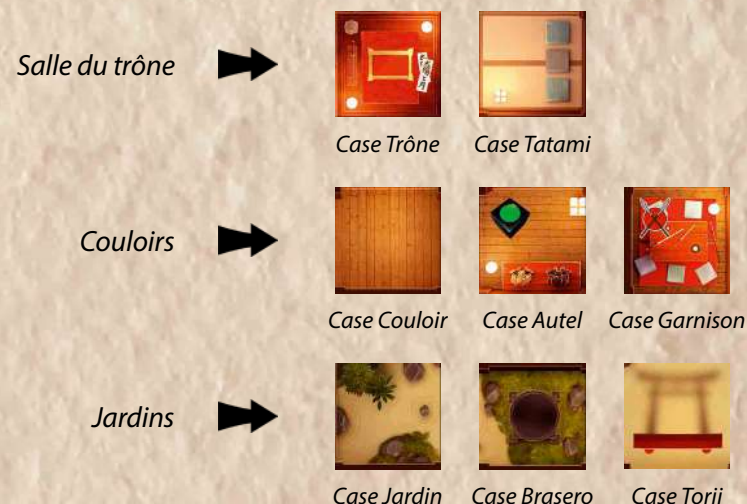
Constituez une pile de 5 cartes Alerte avec les cartes Aventure de **Donjon**, face cachée. Elles ne sont utilisées que pour leur dos : ne tenez pas compte de leurs effets.

Choisissez un premier joueur parmi les ninjas et soyez prêts à vous affronter !

Particularités

Plateaux individuels : selon que vous incarniez un ninja ou un samouraï, les actions associées à certaines combinaisons sont différentes.

Plateau : le palais du Shogun se compose de 3 types de zones, à savoir la salle du trône, les couloirs et les huit jardins. Ces zones sont composées de différents types de cases :



Cases Autel : vos combinaisons vertes sont augmentées de 1 face verte pour chacun de vos pions se trouvant sur une case Autel.



Placement des tuiles : une tuile Brasero se place sur une case Brasero, une tuile Torii sur une case Jardin et une tuile Garnison sur une case Couloir. Vous ne pouvez jamais placer plusieurs tuiles sur une même case.

Tuiles Torii : elles présentent deux faces différentes : face Torii et face Jardin. Quand vous placez ou déplacez une tuile Torii, posez-la toujours face Torii visible.



Placement des pions Ninja et des Samouraï : quand vous mettez en jeu un nouveau pion ou que vous devez replacer un pion sur le plateau, respectez les règles suivantes :

Ninja : sur un torii accessible

- **Torii** : le pion doit être placé sur la case Torii ou sur une tuile Torii présentant sa face Torii. Si une tuile présente sa face Jardin, elle n'est pas considérée comme un torii.
- **Accessible** : aucun pion Samouraï ou Shogun ne se trouve sur le torii. Par contre, plusieurs pions Ninja peuvent se trouver sur un même torii.



➡ Si aucun torii n'est accessible, remettez le pion dans votre réserve.

Samouraï : sur une garnison accessible

- **Garnison** : le pion doit être placé sur une case ou une tuile Garnison.
- **Accessible** : aucun pion Ninja ou Shogun ne se trouve sur la garnison. Par contre, plusieurs pions Samouraï peuvent se trouver sur une même garnison.



➡ Si aucune garnison n'est accessible, remettez le pion dans votre réserve.



Portes : elles se trouvent toujours entre deux cases. Les portes bloquent les déplacements des ninjas. Les samouraïs et le Shogun peuvent les traverser librement.

Déplacement : vous pouvez vous déplacer et vous arrêter sur toutes les cases du plateau, occupées ou non par une tuile ou un pion, à l'exception des pions Samouraï qui ne peuvent pas s'arrêter sur la case occupée par le pion Shogun.

Si vous déplacez un de vos pions sur une case occupée par un ou plusieurs pions adverses, votre mouvement prend fin immédiatement. Tout mouvement restant est perdu et un combat s'enclenche automatiquement.

Combat : la résolution suit les règles de combat décrites en page 5. Les effets d'une victoire ou d'une défaite sont les suivants :

- un samouraï qui attaque et remporte son combat défausse 1 carte **Alerte**. Par contre, un samouraï ne défausse pas de carte Alerte s'il se défend et remporte le combat.
- un samouraï vaincu doit immédiatement replacer son pion sur une garnison accessible.
- un ninja vaincu doit immédiatement replacer son pion sur un torii accessible.

Si vous déplacez un de vos pions sur une case occupée par plusieurs pions adverses, vous devez les combattre un par un, dans l'ordre de votre choix. Chaque attaque suit les mêmes règles de combat.

Le Shogun : il fait partie du camp des Samouraïs. Tant que le Shogun n'est pas capturé, un samouraï peut l'utiliser comme un de ses pions pour jouer ses actions, à trois exceptions près.

Le Shogun ne peut jamais :

- s'arrêter sur une case occupée par un pion Samouraï (et inversement).
- se déplacer sur une case occupée par un pion Ninja.
- être utilisé pour attaquer ou tuer un ninja.

Capture du Shogun : un pion Ninja qui s'arrête sur la même case que le pion Shogun ne déclenche pas de combat. Par contre, il le capture. Dès cet instant, le pion Ninja qui détient le Shogun obéit aux règles suivantes :

- il emmène avec lui le pion Shogun lorsqu'il se déplace.
- il ne peut plus se déplacer sur une case occupée par un pion Samouraï.
- il est inattaquable : aucun pion Samouraï ne peut se déplacer sur sa case.

Le pion Shogun peut être transmis entre deux pions Ninja si l'un d'eux termine son déplacement sur la même case que l'autre.

Dès que le Shogun est capturé, il le reste jusqu'à la fin de la partie. Il est impossible pour les samouraïs de le libérer.

Actions

Lors de la phase Action, vous pouvez utiliser le résultat de vos dés et y ajouter vos éventuels bonus pour former les combinaisons suivantes :



Ninja

Combinaisons de couleur



Déplacement



Déplacez un de vos pions orthogonalement de 1 case pour chaque face bleue utilisée.



Ninjutsu



Les faces jaunes ont trois usages :



Ouverture : utilisez 2 faces jaunes pour déplacer orthogonalement un de vos pions de 1 case à travers une porte.



Shuriken : utilisez 3 faces jaunes pour attaquer à distance un pion Samouraï situé sur n'importe quelle case du plateau. La résolution suit les règles d'attaque contre un autre joueur décrites en page 5. Si vous réussissez l'attaque, le samouraï doit replacer son pion sur une garnison accessible. Si vous ratez l'attaque, le shuriken est sans effet.



Infiltration : utilisez 4 faces jaunes pour déplacer orthogonalement un de vos pions de 1 case à travers un mur.



Ki



Utilisez 2 à 5 faces vertes pour acquérir un bonus de votre plateau individuel (). Le nombre de faces utilisées détermine le niveau des bonus accessibles.

Combat

Augmentez le résultat de votre dé de combat de 1 pour chaque face rouge engagée dans le combat (+1/🔴).

Combinaisons de valeurs



Déplacez un de vos pions orthogonalement jusqu'à 2 cases.



Augmentez la taille de votre main active (👤) ou faites l'acquisition d'un bonus du niveau de votre choix sur votre plateau individuel (🟢).



Prenez une tuile Torii de votre plateau individuel et placez-la, face Torii visible, sur une case Jardin. Vous devez respecter les conditions suivantes :

- la zone Jardin ne peut pas contenir de tuile Braser.
- la zone Jardin ne peut pas déjà contenir un torii (case ou tuile).
- la case Jardin doit se trouver sur la même ligne que celle du pion Ninja de votre choix, ou sur une ligne située entre ce pion et la case Torii.



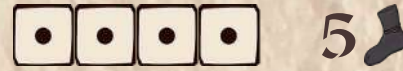
Exemple des emplacements autorisés pour la pose d'une tuile Torii

La tuile retirée vous permet de faire immédiatement l'acquisition d'un bonus du niveau de votre choix sur votre plateau individuel (🟢).

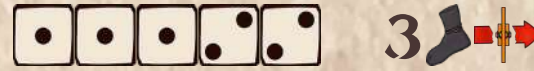
Si vous n'avez plus de tuiles Torii sur votre plateau individuel, vous pouvez déplacer n'importe quelle tuile Torii en jeu. Placez-la, face Torii visible, sur une case Jardin en respectant les mêmes conditions de pose. Dans ce cas, vous ne gagnez pas de nouveau bonus.



Prenez un pion Ninja de votre réserve et placez-le sur un torii accessible.



Déplacez un de vos pions orthogonalement jusqu'à 5 cases.



Déplacez un de vos pions orthogonalement jusqu'à 3 cases. Vous pouvez traverser les portes lors de ce déplacement.



Déplacez un de vos pions orthogonalement jusqu'à 5 cases. Vous pouvez traverser les portes lors de ce déplacement.



Samouraï

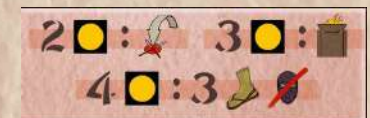
Combinaisons de couleur

Déplacement

Déplacez un de vos pions orthogonalement de 1 case pour chaque face bleue utilisée.

Bushido

Les faces jaunes ont trois usages :



Redéploiement : utilisez 2 faces jaunes pour déplacer un de vos pions sur une garnison accessible.



Brasero : utilisez 3 faces jaunes pour placer une tuile Braser sur la case Braser où se trouve l'un de vos pions et défausser **1 carte Alerte**. Si une tuile Torii se trouve dans cette zone Jardin, retournez-la face Jardin.

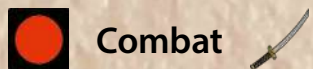


Banzai : utilisez 4 faces jaunes pour déplacer orthogonalement un de vos pions jusqu'à 3 cases. Durant votre déplacement, vous ne pouvez pas revenir sur vos pas et vous n'êtes pas arrêté par les pions Ninja. Tuez automatiquement chaque pion Ninja que vous rencontrez : son propriétaire doit immédiatement le replacer sur un torii accessible. Défaussez **1 carte Alerte** pour chaque pion Ninja tué.



Ki

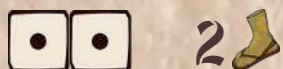
Utilisez 2 à 5 faces vertes pour acquérir un bonus de votre plateau individuel (■). Le nombre de faces utilisées détermine le niveau des bonus accessibles.



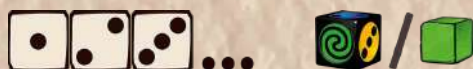
Combat

Augmentez le résultat de votre dé de combat de 1 pour chaque face rouge engagée dans le combat (+1/■).

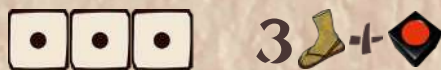
Combinaisons de valeurs



Déplacez un de vos pions orthogonalement jusqu'à 2 cases.



Augmentez la taille de votre main active (■) ou faites l'acquisition d'un bonus du niveau de votre choix sur votre plateau individuel (■).



Déplacez un de vos pions orthogonalement jusqu'à 3 cases. Si ce déplacement déclenche un combat, vous bénéficiez d'un bonus rouge.



Prenez une tuile Garnison de votre plateau individuel et placez-la sur n'importe quelle case Couloir. La tuile retirée vous permet de faire immédiatement l'acquisition d'un bonus du niveau de votre choix sur votre plateau individuel (■).

Si vous n'avez plus de tuiles Garnison sur votre plateau individuel, vous pouvez déplacer n'importe quelle tuile Garnison en jeu sur une case Couloir. Dans ce cas, vous ne gagnez pas de nouveau bonus.



Prenez un pion Samouraï de votre réserve et placez-le sur une garnison accessible.



Déplacez un de vos pions orthogonalement jusqu'à 2 cases. Si vous arrêtez votre déplacement sur une case Braser, placez-y une tuile Braser et défaussez 1 carte **Alerte**. Si une tuile Torii se trouve dans cette zone Jardin, retournez-la face jardin.



Déplacez un de vos pions orthogonalement jusqu'à 5 cases. Si vous arrêtez votre déplacement sur une case Braser, placez-y une tuile Braser et défaussez 1 carte **Alerte**. Si une tuile Torii se trouve dans cette zone Jardin, retournez-la face jardin.

Rappel : tant que le Shogun n'est pas capturé, un samouraï peut l'utiliser comme un de ses pions pour jouer ses actions (voir *Le Shogun* page 22).

Fin de partie et conditions de victoire

Les ninjas gagnent immédiatement la partie dans un des deux cas suivants :

- si le pion Ninja qui détient le Shogun arrive sur la case Torii ou sur une tuile Torii présentant sa face Torii.
- si le dernier pion Samouraï en jeu est vaincu et qu'aucune garnison n'est accessible.

Les samouraïs gagnent immédiatement la partie dans un des deux cas suivants :

- si les 5 cartes Alerte sont défaussées (pour rappel, un samouraï défausse 1 carte à chaque fois qu'il pose une tuile Braser, ou qu'il attaque un ninja et remporte le combat).
- ou si le dernier pion Ninja en jeu est vaincu et qu'aucun torii n'est accessible.



Conseils

Shogun est un jeu asymétrique : n'oubliez pas que l'adversaire dispose d'actions différentes des vôtres. Prévoyez l'imprévisible !

Combattre n'est pas sans risque : en cas de défaite, vous devrez vous replier sur un torii ou une garnison. N'hésitez donc pas à placer les tuiles Torii et Garnison, en plus de vous faire gagner des bonus, ils vous permettront de vous déployer rapidement dans le palais.

À vos risques et périls : sortir le Shogun de la salle du trône est parfois nécessaire mais peut s'avérer dangereux.

Pour initier un nouveau joueur à *Shogun*, laissez-le jouer ninja. Ajoutez les sixième carte Alerte et tuile Torii.

Relecteurs :

Philippe Oppelt, Vanessa Parent, Geoffroy Simon

Remerciements :

L'auteur remercie Aline pour son soutien, Jérôme, Xavier et Yann pour leur investissement et leurs conseils, Charlot, Luc, Dom, Pieter, Nathalie, Brigitte, Thomas, Eve, Fil, Seb, ainsi que les trois GAG, Etienne, Fab et Fred, pour avoir cru aux pouvoirs du **Dicium** !



www.geekattitudegames.com

© 2018 Geek Attitude Games.
Tous droits réservés.
24 rue Maes, 1050 Bruxelles,
Belgique



info@geekattitudegames.com



Geek Attitude Games



@GeekAttitude